ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

16.2.95
Kč 24,-
40
Sk 30,-
DM 2,-

EXCALIBUR

TÉMĚŘ 10 000 PŘEDPLATITELŮ VÍ, PROČ...

■ **zasílání** ve speciální modré fólii ■ **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného ■ **avizo** - na adrese Vás budeme informovat o stavu Vašeho předplatného ■ **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla * ■ **levnější Excalibur a Level** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč (jen ČR) ■ **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích ■ **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství ■ **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace ■ **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání ** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky: u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědna za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazku firmy Games World.

... A JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR (LEVEL)?

Česká republika:

1 číslo Excaliburu: 18 Kč

12 čísel Excaliburu: 12 x 18 = 216 Kč

24 čísel Excaliburu: 24 x 18 = 432 Kč

1 číslo Levelu: 22.50 Kč

6 čísel Levelu: 6 x 22,50 = 135 Kč

12 čísel Levelu: 12 x 22.50 = 270 Kč

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/66 71 23 16** od 09. hod do 16. hod.

Slovenská republika:

Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č.4, 834 14 Bratislava 34.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

1 číslo Excaliburu: 30 Sk

12 čísel Excaliburu: 12 x 30 = 360 Sk

24 čísel Excaliburu: 24 x 30 = 720 Sk

1 číslo Leveu:l 40 Sk.

6 čísel Levelu: 6 x 40 = 240 Sk

12 čísel Levelu: 12 x 40 = 480 Sk

INFORMACE PRO SOUČASNÉ PŘEDPLATITELE

Druhý řádek Vás informuje o stavu Vašeho předplatného. Předplatné můžete kdykoliv prodloužit uhrazením příslušné částky na další předplatitelské období (viz ...jak si předplatit...). Pokud se v druhém řádku objeví „Předplatné vyčerpáno", znamená to, že pokud chcete dostávat další čísla, je nutné, abyste úhradu provedl co nejrychleji. V tomto řádku se mohou objevovat také další důležité informace.

Struktura samolepky:

```
NOVIN.VÝPLATNÉ              obsah zásilky
(Předpl.do: E61)    číslo předplatitele
Firma Jméno Příjmení
PSČ Město
```

Upozornění: Řiďte se nejnovějšími informacemi. Ceny, adresy a další informace o současných podmínkách mohou být v příštím čísle změněny.

dopisy

Vážená redakce,

jsem poměrně pravidelným čtenářem (chybí mi 3 čísla) Vašeho časopisu a proto jsem uvítal informaci v č.23, že na Vašich stránkách uvedete něco i o 8-bitech. Mám didaktik M a doufal jsem, že se dozvím o nových hrách pro tento typ počítače. Bohužel do dnešního dne postrádám informace o těchto počítačích.
Proto Vás prosím, zda byste se mohli také věnovat ve Vašem časopise 8-bitovým počítačům a nebo mi alespoň sdělit adresy prodejců her na Didaktik M.
R.Matoušek

Je nám líto. Doby 8-bitů, jakkoli byly krásné, již minuly. My proto musíme jít s dobou a věnovat se současným nejrozšířenějším počítačům.
Pozn.: Není to tak jisté, záleží především na Vás, čtenářích Excaliburu, o jakých počítačích chcete, abychom psali. Proto pokud ještě existujete, Vy další uživatelé 8-bitových počítačů, pište, pište do redakce a pokud Vás bude dostatek, tak určitě nebudou v rozšířeném 52 stránkovém Excaliburu nějaké ty 8-bitové stránky chybět. -ml-

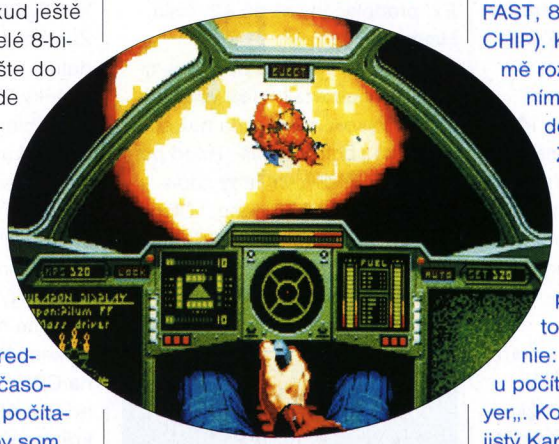
Vážená redakcia Excaliburu

Už dlhší čas som vašim predplatiteľom. Ste perfektný časopis !!! Určitě sa vyznáte v počítačoch lepšie než ja a tak by som vás prosil oradu:
❶ Dajú sa hrať hry ako napr. : Gabriel Knight, Doom, Dune 2, TFX, Tie Fighter, Mortal Kombat a iné, na počítači 486 DX2/66 MHz so sbernicou PCI ?
❷ Je lepšia zvuk. karta Soundblaster 16 ASP alebo Sound Galaxy NX PRO 16 EXTRA ?
Vopred vám ďakujem.
S pozdravem **Braňo D.** Piešťany

Ahoj Braňo, odpověď na první otázku bude velmi snadná. Možná mi to nebude uvěřeno, ale zmíněné hry (i jiné) se na této konfiguraci hrát dají!!! (Shodou okolností, mám doma něco podobného - problémů jsem nezakusil).
SB 16 ASP má jednu nespornou výhodu oproti Sound Galaxy. Je totiž originálním výtvorem firmy Creative Labs. Většina novějších her totiž vyžaduje Sound Blaster právě firmy Creative Labs. Pro kompatibilní zvukové karty je připravena možnost SB Clone; nehledě na to, že kvalita hudby bude nesporně horší, je možné, že vám ani tento „klon" nebude fungovat.

Ahoj Excalibre!

Předem mého dopisu Vám říkám (popř. píšu - Muddok-), že sem dobrej a že sem z Ameriky. Takže Bacha!
Mám chudé rodiče a tak bych chtěl, abyste mi koupili Písíčko. Až mi ho budete kupovat, nezapomeňte, že minimální konfigurace je: (následuje zdlouhavý popis, dovolil jsem si ho poněkud vynechat - Muddok-) K tomu samozřejmě nahrajte všechny hry, co máte v redakci. Ani nevíte, jak mě potěšíte.
Co v redakci nového ? Šlapete (ráno do práce)?
-ml- je zatraceně vtipnej
Score je lepší !
Já sem lepší.
Kolik to stojí ?
Byl jednou jeden král...šíp ho však proťal. Střepinkový soud je



hovadina, protože to je blé a já to nerad horké (pozoruhodně inteligentní argument - Muddok-)...Hoňte...Hoňte...kance po lesích a choďte do Comicsu...maj tam dobrou literaturu...Cuningabach je... Inos čda, yetti...sem zlej... a k tom splachovací cariath ganuch trymllyd bwystlif...souvětí jednoduché Již v době praslovanské...já rád trávu a Jima Morrisna Byli ste na Woodstocku?...ledňáček je nejlepší... Chcete fidorku? ...Doom je satanistickej a plnej subliminálních efektů...Četli už ste Everwille vod Barkera ? Je to dobré Já sem dobré.
Tak čau **D.P.** z Prahy (říkejte mi prezervativ)
P.S. 58% her má skryté efekty

Bože, kam to ten svět spěje? Otisknutí tohoto dopisu má býti prosbou k vám, čtenářům, nikdy nám nic podobného nepište!!! Milé Dopravní Podniky (automate na kondomy?), nesmírně Tě všichni obdivujeme za tvůj divukrásný a vyspělý sloh. Bohužel, „písička" do Ameriky neposíláme. Na rozdíl od Tebe, je -ml- občas vtipný. Nijak ti nevymlouvám tvůj názor, co se onoho časopisu týče. Děláš mu výbornou raklamu. Druhá část dopisu (asociační text ve stylu zkouřeného Jima MORRISONA) je snad ještě hezčí. Držíme Ti palce, ať ti to na tom oddělení pro egocentrické maniakální šílence dlouho vydrží. Na závěr soutěž pro čtenáře. Kdo z vás první zjistí, co je to „subliminální" a zašle nám korespondenční lístek na adresu redakce, vyhrává originál výše zmíněného dopisu. Nezapomeňte připsat do rohu lístku heslo „ŠAŠEK".
ad P.S. - Tvůj dopis také

Amigo dotaz

Vážená redakce, s Excaliburem jsem spokojen, ale potřeboval bych poradit s instalací „Heimdall 2" a „Hired Guns" na harddisk (vlastním AMIGU 500, 4 MB FAST, 80 MB HDD, 512 kB CHIP). Konkrétně „Heimdall 2" mě rozčiluje svým drzým hlášením „2 MB free memory needed..."
Závěrem ještě malý dotaz: nestálo by za pokus zveřejnit anketu „Proč tolik pisatelů používá místo svého jména anglický pseudonym? „. Připadá mi to jako klasická schizofrenie: normálně jsem Franta, u počítače ovšem "Head Destroyer„. Korunu tomu všemu nasadil jistý Karel, kterého jsme s kolegou objevili v jednom HI-SCORE na jeho PC: Karel, Mistress of Dark (pokud je ovšem zmíněný Karel transvestita, omlouvám se mu).
S pozdravem **Pavel Zlámal**, Olomouc

Instalace Hired Guns na harddisk musí proběhnout přímo z instalačních disket k tomu zhotovených. Nelze ani překopírovat hru přímo z počítače do počítače, neboť program si při instalaci otestuje konfiguraci systému na kterém je spouštěn a podle toho instalace proběhne. Mimo to si nejsem jist, zdali hra nevyžaduje pro instalaci na harddisk 1 MB Chip ram, což je častým problémem u Amigy 500. Podobná situace je zřejmě i u Heimdalla 2. Nic ti nepomůže ani 4 MB Fast když hra vyžaduje Chip ram.
Pseudonym je věcí zajímavou a částečně mi nezbývá než s tebou souhlasit. Normálně jsem Honza ale jinak šéfredaktor.

JKL ■

21.2.1995, čtvrt

obsah

RUBRIKY

DOPISY 3
OBSAH 3
HITPARÁDA 5
PLAKÁT 18-19

RECENZE

ADDGAR 31
CANNON FODDER 2 28
CREATURE SHOCK 10
DESCENT 6
DRAGONSTONE 16
HERETIC 21
MAGIC CARPET 24
MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE 14
MAVLIN - VESMÍRNÝ ÚNIK! 31
NASCAR RACING 26
NOVASTORM 27
ONE MUST FALL 2097 11
REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL 22
RETRIBUTION 8
THE LION KING 9
TRANSPORT TYCOON 12
WACKY WHEELS 25
ZEEWOLF 15

NÁVODY

JOURNEYMAN PROJECT 32
RETRIBUTION 34

INZERCE

AMIGA INFO 29
ATLANTIDA 30
GAMES WORLD 30
JRC 30, 36
PROCA 17
VOCHOZKA TRADING 29

PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE 1. BŘEZNA

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
ISSN 1210-1125. Založeno 1990.
VYDAVATEL: Martin Ludvík (-ml-).
ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).
REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tickwa), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok).
PŘISPĚVOVATELÉ: Tomáš Jungwirth (TJoker), Martin Škorpil (Šnorchl), Petr Vochozka (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli).
ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MIČ 47 129.
ROZŠIŘUJE: PNS, soukromí distributoři, PC-INFO a JRC.
PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.
ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.
SLOVENSKÁ REPUBLIKA: Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94.
PŘEDPLATNÉ PRO SR: L.K.Permanent, tel.: 07/289053

COPYRIGHT© Popular Computer Publishing, 1994.
Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Ceny inzerce v Excaliburu

Celá strana color *(210 x 297 mm)* **20.625 Kč !!!**
Slevy až 20%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.
Na vyžádání zašleme Souhrn informací pro inzerenty
Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28, října 243, Ostrava
ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě
ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav
ATLANTIDA, Slezská 48, Praha 2
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
KLUB 602, Martinská 5, Praha 1
KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1
TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek
VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň
VOCHOZKA TRADING, Bolzanova 42, Brno (od 1.3.'95)

Předplatné - samé výhody:

- **čas** - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích
- **zasílání** ve speciální modré fólii
- **zdarma** doručení předplacených čísel včetně poštovného
- **zmrazená cena** - ručíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství
- **garance dodávky** - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla *
- **avizo** - včas Vám nabídneme prodloužení předplatného na další čísla
- **žádné riziko** - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoliv penalizace
- **super slevy na hry** - po uhrazení předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **
- **levnější Excalibur** - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč
- **Excalibur I pro čtenáře ze Slovenska**

Předplatné na Slovensku je: Excalibur 30 Sk, Level 40 Sk. **Návod:** Na složenku typu C (k sehnání na poště) napište adresáta: **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č.4, 834 14 Bratislava 34.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce" srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zařídíme jeho opětovné zaslání
** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky: u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědna za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

Vážená redakce EXCALIBURU!

I když Vám momentálně píše /zatím/ "pařan teoretik„, možná, že Vám může dát několik podnětů ke zkvalitnění Vašeho časopisu. Excalibur jsem si koupil náhodou ještě minulý rok a hned mě chytnul. Chtěl jsem si pak koupit další číslo, ale k Vaší smůle jsem sehanl jen SCORE. Teď kupuji oba časopisy, ale o tom jsem vlastně psát nechtěl.

Tedy k věci. Podle mého názoru, oba časopisy postrádají aspoň jednu stránku věnovanou nám - pařanům teoretikům či lépe řečeno začátečníkům. Snad mi nechcete tvrdit, že okruh hracích maniaků se již uzavřel? Takže, mám Váš časopis, peníze, chci hrát, ale na čem? Jakým způsobem peníze využít a nevyhazovat třeba za příslušenství, která v brzké době např. kapacitně vůbec nevyužiju? Je k hraní lepší počítač (nikoli, k hraní je lepší plyšový medvěd a kuchyňský mixér -Muddok-) /např. PC/ za 30000,- nebo za 40000,- nebo mi úplně stačí ten za 25000,- ? To samé bych chtěl vědět o zvukových kartách, myších... Která firma má počítače nejspolehlivější? Žijeme přece v době, kdy vám někdo klidně nabídne počítač za slušnou sumu a přitom ho našel na německém smetišti /samozřejmě ho trochu opravil/.

Takže, kdo jiný mi může lépe poradit než Vy, zkušení pařani, kteří máte velké množství vlastních zkušeností. Jaká technika se osvědčila třeba Vám? Inzeráty mi moc neporadí a i pánové z "počítačových obchodů„ mají asi jiné zaměření než hry. Nebo nabídnout inzerentům, aby místo nic neříkajících inzerátů, poskytli raději článek /placený/ o své firmě, co může hráčům nabídnout atd.

Díky za pozornost

Petr Hrbek, Frenštát p.R.

Tento nesporně zajímavý nápad se bohužel nezdá být realizovatelným. Důvodů k této domněnce je několikero. Předně, Excalibur se zabývá především počítačovými hrami, tj. softwarem a nikoli hardwarem. Za tímto účelem jsou v naší republice vydávány jiné časopisy - např. CHIP. Nepopírám, že kruh zasvěcených počítačovým hrám ještě zdaleka není uzavřen, ale jednoznačně charakterizovat kvalitu výrobků v jednotlivých prodejnách je nemožné; pokud máte na mysli firmu produkující hardware, platí zde heslo "čím větší cena, tím větší kvalita„. Kdyby inzerenti informovali o vlastní nabídce, nebyli by objektivní a tudíž hodnota informací jimi poskytovaných by se rovnala nule. **MUDDOK** ■

Jestliže si po přečtení těchto několika řádků jdete odhlásit předplatné, tak zadržte. V brzké době se chystá několik rubrik, které by i vám začínajícím (pařanům teoretikům) měli pomoci ve výběru nejen správného počítače, ale i dalších komponent s hrami úzce souvisejícími. **JKL** ■

Vylepšené CD

Čau redakce Excalibru,

tak jednou, zčistajasna mě haluz prolétnuvší oknem třískla do hlavy, stočila se k joysticku a než jsem ji mohl zastavit, vystřelila pár Hellfirů a dohrála poslední misi v CD Comanchovi. Jelikož už nemám co hrát, rozhodl jsem se vám napsat. Ve schránce mi přistálo poslední číslo Excalibru (38) a já s údivem zjistil, že je 13.1. 199několik. A hele, na obálce je napsáno, že mám Ex. předplacený až do 42. čísla. Hmmmmmmm...

Já nevím jak vám, ale mě připomíná úvodní obrázek spíše vojáka z filmu Vysoká cena zlata než supertěžkou bojovou misi. Hned po otevření mě šokoval hrdý nápis "Příští číslo vyjde 1.ledna„. Otáčím list a znovu si prohlížím úvodní obrázek a hle, datum výtisku 16.1.95.

V duchu si říkám: já jsem se asi zbláznil. A jakoby v odpověď vidím na obrazovce nápis "Beru na vědomí„. Hmmmm... Ale teď už k obsahu. Preview celkem ujde. To mě tak připomíná... Asi před měsícem jsem byl ve Vídni a odtamtud si přivezl tlustý herní časopis. A v něm diskety. A na nich noví lumíci. Super. Přibyli funkce a používací balíčky (Huh? -Muddok-) Super. Škoda, že jen pár levelů. Lumíci jsou větší. Ale v Ex. ani zmínka. Ani, že se něco chystá. Ostuda! ... Hry celkem dobrý (ale na to, že je to skoro všechno na CD, ...nic moc). Až na The Grandest Fleet. Takovou grafiku bych zvládl i já v Želva paintu III. Hmmmm...

Jak je vidět, vaše úroveň o něco poklesla (oproti např. Ex.21). Zkuste dávat více strategií. Uvítal jsem přeformování radakce. Nevím kde, ale někde jste tvrdili, že nejde připojit CD (myslím tím určené k přehrávání písniček) k počítači jako CD-ROM, musím vás zklamat, jde. Po drobnějších úpravách jsem to svoje připojil k počítači jako sekundární mechaniku CD-ROM a funguje (ale radši to po mně nezkoušejte). Kvalita je sice mizerná, ale zkusil jsem na tom i jednu dvojCDčkovskou hru, a řeknu vám, celkem dobrý. Nemusí se CD dokolečka vyměňovat. Ale pro méně zkušené elektroniky doporučuji si radši to CD-ROM koupit. A to je asi tak všechno. Čau u dalších čísel se těší

DOG

P.S. Muddok? Jako bych to již někde slyšel. Nechodíš náhodou do Laser Game na Arbesák?

Zdar DOGu, díky za dopis. Jako všechno na tomto světě, nic není perfektní (vyjma filmu "ČETA„). Tak se také stalo, že došlo k několika drobným nedopatřením jako je např. to, o kterém píšeš. Po zmatcích ke konci roku byl vypracován nový časový harmonogram, podle něhož Ex.38 vyšel naprosto přesně. Zapomnělo se, bohužel, přepsat datum v pravém dolním rohu třetí stránky. To, že Ti Ex. došel před oficiálním datem vydání, můžeš považovat za privilegium dané Tvým předplatným. Obrázek na titulní stránce je další sporná věc. Jedni píší, že se jim tyto kresby líbí, druzí naopak. Hratelné demo na lumíky jsme už také hráli, ale čekáme na "plnou„ verzi. V čísle je celkem 16 recenzí a jen 5 z nich je na CD.

ad P.S. Abych byl upřímný, několikrát jsem se tam již letmo zastavil.

MUDDOK ■

Hej čtenáři! Zde vidíš výkvět ryze českých podmínek. Myslím že je to světové unikum CD-ROM postavený z audio CD. Když nepočítám těch několik hybridních walkmano-CD k tomu přímo určených, tak je nutno podotknout, že tato amatérská přestavba si žádá náležitého uznání. Jen tak dál. Hrabejte se ve svých počítačích, mixérech, kalkulačkách a domácích vysavačích. Jednoho dne, kdo ví, se snad i na měsíc takto dostaneme! **JKL** ■

Amigu 600?

Vážená redakce Excaliburu

Váš časopis je prostě EXbomba!!! Doposud jsem vlastnil C 64. Nyní bych si rád koupil jiný počítač. Vážně přemýšlím o AMIZE 600. Jenže, zde začaly mé problémy. Spousta mojich kamarádů mi říká, že AMIGA 600 není kompatibilní s AMIGOU 500 a 500+. Když např. uvádíte u her, že jsou určeny na AMIGU 500 nevím, zda jdou spustit na AMIZE 600.

Velice se mi líbí letecké simulátory

a proto Vás prosím jestli nějaké neznáte na AMIGU 600.
Velice Vás prosím o POMOC!!!
S pozdravem Váš velký čtenář
Perry

Amiga 600 se díky svému novému systému 2.0 poněkud liší od běžné "pětistovky„. Také základní paměť je 1 MB Chip RAM. Některé programy vyžadující Fast RAM proto skutečně nefungují. Určitou pomocí je zakoupení přídavné paměti, speciálně pro A600 určené. Ani tak se některé starší programové produkty nepodaří na A600 spustit. Proto mám pro Tebe doporučení. Pokud chceš lepší Amigu než A500, trochu si počkej a kup si radši Amigu 1200, u které její výhody již značně převyšují určitou nekompatibilitu. Těch několik málo starých her už má i své AGA předělávky nebo jsou pro ně napsány speciální sharewarové prográmky upravující starší hry tak, aby fungovaly i na A1200, popřípadě šly snadno nainstalovat na harddisk. Jsi-li náročnější, tak letecké simulátory tvá A1200 zvládne lépe než A500 či 600. Velké množství simulátorů rozličných nejen zpracováním, ale i kvalitou, nalezneš ve starších číslech Ex. Z poslední doby si vzpomenu snad jen na Overlorda či Armour Geddon 2. 95 % těchto her (pokud se nejedná o AGA verze) bude fungovat i na A600. Jsi-li ale opravdu náročný a na počítači nechceš nic jiného než jen létat a létat, pořiď si PC ale min. 486. **JKL** ■

LEVEL

Milá redakce Excaliburu
Jmenuji se **Daniel Novák** a jsem nováčkem odebírání Excaliburu. Chtěl bych se zeptat, co je to level. Našel jsem to v objednávce a proto vám píšu. Váš časopis se mně velmi líbí a chtěl bych se zeptat, zda byste nemohli uveřejnit hru PRINCE II
Děkuji. Prosím vás odepište.

Level, v anglickém jazyce slovo znamenající úroveň. V jazyce českém toto slovo nyní získává trochu pejorativní význam.
Je to totiž nový časopis našeho vydavatelství o brutálních pařanech a jejich zálibách a také hrách atd. Rozhodně nedoporučuji.
JKL ■

System Shock

Zdar redakce,
obyčejně jsem strašně líný, ale po měsíci relaxace, tvrdého duševního uklidňování a několika depresivních ??? (nepřečtu -Muddok-) jsem se přece jen donutil zvednout pero a něco vám napsat a tak můžete klidně oslavovat. Nejdřív trocha kritiky. Jste dobří. Dále tu pro vás mám dvě otázky:
❶ Co mám udělat v DOOMovi II ve třicátém levelu?
❷ Dají se ve WING COMMANDERovi II nějak vyzvednout katapultovaní piloti?
Na závěr bych vám chtěl poslat cheat na superhru SYSTEM SHOCK (pokud ho ovšem už neznáte).
Stačí nalézt jednu baterku nebo krabičku první pomoci a položit ji před sebe na zem. Potom klikněte pravým tlačítkem na nějakou věc, kterou máte právě v batohu, jakou byste ji chtěli vyhodit. Kursor myši se promění v obrázek věci. Takto přeměněným kursorem klikněte dvakrát levým tlačítkem na věci, které jste položili. Energie nebo zdraví se vám doplní a věci zůstanou stále na zemi. Takto je můžete používat do omrzení a musím uznat, že se to docela hodí. Do vaší ankety bych rád zaslal hlas právě na hru SYSTEM SHOCK.
Váš mutant
Dipstick Chaosin

Čau mutante,
díky za ten fantastický cheat na SYSTEM SHOCKa. Tato hra patřila jeden čas ke Genagenovým oblíbenějším. Želbohu, cheat přichází pozdě (Genagen již SS dohrál). Na oslavu jsme pozřeli nějakou tu láhev šampaňského a snědli chlebíčky s krabem.
ad ❶ - Po patrech se dostaň nahoru k přepínači. Po přepnutí už musíš jen běžet dolů, přivolat si sloup a až sjede dolů, rychle nastup. Na stěně proti tobě se nachází hlava monstra s otvorem, ze kterého občas cosi vylétne. Až bude sloup s tebou v odpovídající výšce (ne až nahoře) vystřel raketu do otvoru a vítězství tě nemine. (Jestli se ovšem nemineš ty.)
ad ❷ - Jestli se chceš zachránit, musíš se, ještě před tím než se Tvá raketa změní v bezcenné trosky, katapultovat. Pak jen zodpovíš na otázku zda chceš neúspěšnou misi opakovat a po té tě mateřská loď sama vyzvedne.
Mimochodem není Dipstick Chojin cheat na Rise of Triad?
JKL a Muddok ■

77

Nazdar Excalibure
Zakoupil jsem si hru 7 dní a 7 nocí. Dostal jsem Jasmínu do postele, ale nikdy nedosáhnu vyvrcholení. Zkoušel jsem vypnout turbo, ale nic nepomohlo. Prosím pomozte. Jinak jste docela dobrý, ale nemám rád války mezi PC a AMIGOU
Váš milovaný **FRANZIMOR**!!!

Zkus linku důvěry nebo poradnu Brava.
Muddok ■

Ahoj Excalibure!

Píšu vám, protože jsem příšerně vzteklej a nemám co dělat.
No jen si představte, programuju v Amosu a každou chvilku mi to trošku prskne a mně najednou nereaguje klávesnice nebo se mi celý počítač na chvilku vypne. Hrůza, celý nervní jsem to zkoušel vydržet, ale po páté jsem to vzdal a nahrál Fastray /tvorba 3D obrázků/. Všechny kabely jsem očistil a zapojil znovu a snažil se uklidnit vytvářením obrázku. Asi po půl hodině jsem byl hotov a teď byl na řadě počítač. Jestli Fastray znáte, tak víte, že se obraz běžně vypočítává dvě hodiny a jestli ho neznáte, tak to teď víte také.
No ale abych to dopověděl, tak sedím a sleduji jak se vše krásně objevuje na obrazovce. Uplynula hodinka, půlka obrazu je vykreslena - a najednou blik a tam, kde bylo stavení je jen spousta zrnění. /to jako na obrazovce/
Moc jsem se ovládal a tak jsem bušil jen do postele, polštářů a skříní. Amiga byla ušetřena, ale to neznamená, že si to bude dovolovat znovu, já měl totiž příšerná nutkání rozsekat ji paličkou na maso. Vím, násilí nevede k ničemu, ale vysvětlujte to mému adrenalinu.
Celkem se mi teď ulevilo a tak vám ještě řeknu, že jste super časák - tj. jediný, který čtu celý. Hlavně, prosím vás, nepřestávejte psát pro Amigu, je to dobrá mašina a i když mne někdy příšerně naštve, mám ji rád.
S pozdravem
David Mach, Kladno

Ahoj Davide,
soucítím s tebou ve všech Tvých trablích, ale mohu Ti doporučit jediné: zapomeň na Amigu a dej se na kariéru básnickou. Nemusíš se obávat. Myslím, že to mohu slíbit za celou amigistickou frakci redakce (tj. JKL, WotaN a Lewis), na Amigu se psát bude, a hojně.
Muddok ■

Každý došlý hlas se připočítává k současným výsledkům hitparády.

PC

1. **Doom II,** ID Soft
2. **Doom,** ID Soft
3. **TFX,** Digital Image Design
4. **Dune II,** Westwood
5. **Battle Isle II,** Blue Byte
6. **Lands of Lore,** Westwood
7. **UFO,** Microprose
8. **Mortal Kombat,** Virgin
9. **System Shock,** Origin
10. **Ultima VIII,** Origin

AMIGA

1. **The Settlers,** Blue Byte
2. **Cannon Fodder,** Sensible software
3. **Dune II,** Westwood
4. **Banshee,** Core Design
5. **Black Crypt,** Raven software
6. **K240,** Gremlin
7. **Perihelion,** Psygnosis
8. **Ishar II,** Silmarils
9. **UFO,** Microprose
10. **Skeleton Krew,** Core Design

ST

1. **Cannon Fodder,** Sensible software
2. **Ishar III,** Silmarils
3. **Sensible Soccer Int. Edition,** Sensible software
4. **Starball,** Volume 11 Development
5. **Tower Power,** Johnnie Chan
6. **Crazy Cars III,** Titus
7. **Beast Lord,** Grandslam
8. **Elite II - Frontier,** Gametek
9. **Ishar II,** Silmarils
10. **War in the Gulf,** Empire

EXCALIBUR

1. **Inferno,** Ocean
2. **Warcraft,** Blizzard Entertainment
3. **System Shock,** Origin
4. **Cannon Fodder 2,** 21 st Entertainment
5. **Doom II,** ID Soft
6. **Quaratine,** Gametek
7. **Jungle Strike,** Gremlin
8. **Transport Tycoon,** Microprose
9. **Master of Magic,** Microprose
10. **Magic Carpet,** Bullfrog
11. **Tie Fighter,** Lucas Arts
12. **Pacific Strike,** Origin
13. **K240,** Gremlin
14. **The Settlers,** Blue Byte
15. **Battle Isle II,** Blue Byte
16. **FIFA Soccer,** Electronic Arts
17. **Pinball Fantasies,** 21 st Entertainment
18. **Armored Fist,** Novalogic
19. **Alien Legacy,** Dynamix
20. **Holy Mission,** Wizard's Company

PC

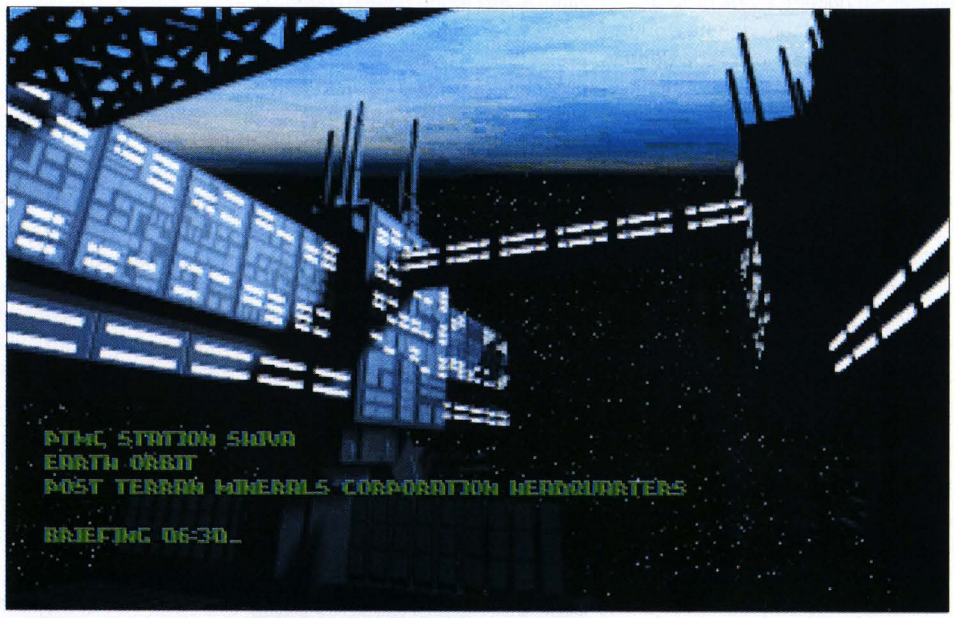
Descent

WOLFENSTEIN? Hmm, moc fašistů. DOOM? Moc krve. Pak tedy zbývá jen DESCENT!

Kdo nehraje Dooma s námi, hraje ho proti nám (po síti, samozřejmě). A kdo ho nehraje vůbec, ten musí hrát Descent.

Z předcházejícího textu by většina z vás měla vytušit, že hra Descent je pravděpodobně podobná Doomovi. Z nadšení, které z úvodních vět čiší, je poznat, že Descent není žádná další trapná Doomova napodobenina, ale něco extra. A proč je tak extra, to se dozvíte z následujícího popisu hry, který ovšem bude klást vysoké nároky na vaši představivost.

Představte si Dooma (panáčka). Pěkný?

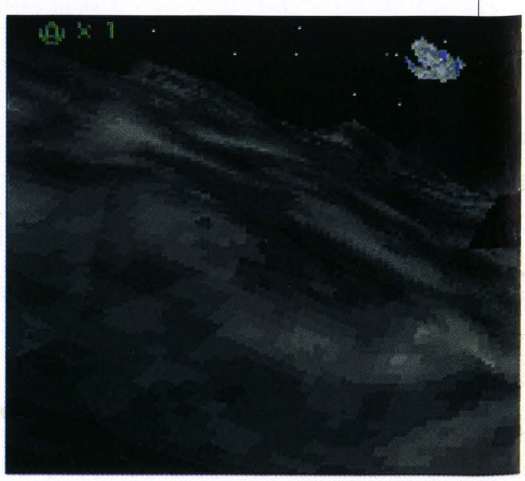


To je dobře. Nyní ho vymažte a místo něj si představte šedivou raketku. Paráda. Tato raketka se pohybuje v temných chodbách, jak svislých, tak vodorovných, ale i těch ostatních (tj. svisle vodorovných). Teď si představte vzduch, odečtěte ho z prostoru kolem raketky a dostanete vzduchoprázdno. Totéž udělejte i s gravitační silou tak, aby byla nulová. Tím jste získali věrohodný obraz vesmírných dolů, ve kterých se hra odehrává. Ještě schází bližší určení děje, a proto si představte celou tuto situaci v roce 2132 n.l. Jelikož je nyní obraz úplný, tak se vám pokusím popsat důvod tohoto postavení.

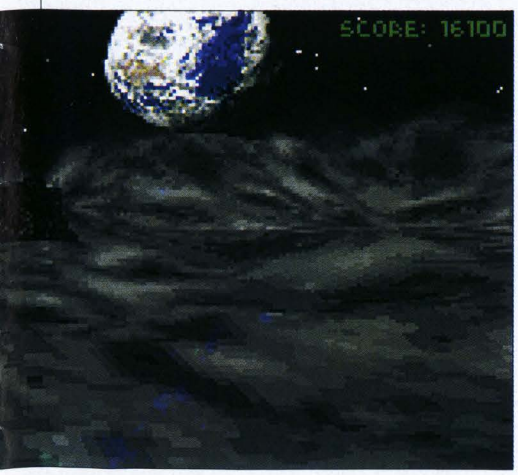
V roce 2132 ovládá dříve bezvýznamná rasa pozemšťanů velkou část okolního vesmíru. Osidluje světy vhodné pro život, buduje zde města a továrny, které zpracovávají nerosty dobývané z dolů na jiných planetách. V těchto dolech nepracují lidé, ale roboti, kteří díky své vysoké životnosti, síle a odolnosti vydělávají lidstvu velké peníze. Nastane však problém. Roboty začne ovládat jiná neznámá inteligence, která jejich pracovních laserů a bomb využívá jako útočných a obsazuje jimi doly. Pozemšťané vyšlou čety techniků a vojáků, kteří mají roboty zneškodnit a opravit, jenže všichni jsou buď zabiti, nebo uvězněni a lidstvo musí naplánovat další odvetnou akci. Vyrobí raketku ne nepodobnou důlním robotům, jenže tu bude ovládat člověk, další z „dobrovolníků", mezi které patřili i ti technici z první várky, a vyšlou ji přímo do obsazených šachet vesmírných dolů. Jejím úkolem je zachránit zajaté vojáky a techniky, zničit co největší počet „vzbouřených" robotů a zničit hlavní reaktory, které doly udržují v chodu. Toto musí raketa opakovat do té doby, než bude zničena ona, nebo všechny napadené doly.

Prostředí, ve kterém se pohybujete, je bitmapové a o proti Doomovi se zdá mnohem jemnější. Je to dáno také tím, že stěny se skládají převážně z odstínů šedi, a těch je mnohem více než odstínů Doomových zeleno - šedo - červených stěn. Stěny nejsou však pouze šedé, ale tu a tam spatříte obrazovku monitoru, výstražný nápis, ukazatel, lávu a nebo rozzuřeného důlního robota. Vaše raketka se může pohybovat všemi směry, které nám náš trojrozměrný svět nabízí. Znamená to, že můžete letět nahoru, dolu, doprava, rovně, šikmo vlevo dolu a při tom couvat, ale v žádné případě nedokážete cestovat časem, natož časoprostorem. Vaše raketa je schopna „přisát" se na strop, stěnu nebo podlahu a po ní se pohybovat stejně přirozeně, jako já po chodníku (no, upřímně řečeno, tak nepřirozený pohyby jsem ještě neviděl, a proto radši jezdím na koloběžce nebo na sáňkách).

Když Descent spustíte, objeví se obdivu-



hodně rozsáhlé menu, obsahující jak standardní funkce (Load Game, New Game, Quit Game), tak nestandardní (Change Pilot, High Scores apod.). Pokud se rozhodnete hrát hru po síti (což také lze), tak k plně popsané obrazovce ještě několik řádek přibude. Hra více hráčů má, podobně jako v Doomovi, několik odrůd. První tvoří společné procházení bludiště, druhou klasický DEATHMATCH a třetí týmová střílečka, dva červení proti dvěma modrým. Pokud si ale chcete zahrát sami a zvolíte New Game, tak se objeví tuším šest druhů obtížností, z nichž jsou pro normálního člověka pouze první čtyři hratelné, a to při čtvrté je životnost rakety cca 5 minut. Normální člověk si tedy navolí „dvojku" nebo „trojku" a jede. Nejprve je důležité se seznámit s ovládáním rakety, na které, pokud nepoužíváte joystick, jsou potřeba tři ruce, jenže ty většina z nás nemá, a proto joystick vřele doporučuji. Když se seznámíte s ovládáním, můžete vyletět do akce. Zpočátku se budete setkávat pouze se čtyřmi nepřáteli: Oranžovými roboty, modrými roboty, zelenými roboty a s hlavními reaktory, které mimo udržování chodu celého dolu také střílí. Setkáte se také s přátelskými tělesy, která se buďto vznáší ve vzduchoprázdnu, nebo zbydou z vašich rozstřílených nepřátel a také se vznáší ve vzduchoprázdnu. Jsou jimi štíty, náboje do zbraní a zbraně samotné (od prachsprostého laseru, přes vulkanické dělo a plasmatický kanón, až po takzvané vypínače nestvůr (jak Haquel nazývá BF9000 z Dooma). Můžete, respektive měli byste také spatřit modré kosmonautíky, kteří mávají ručičkami jako idioti, ale jelikož představují zajatce snažící se o upoutání vaší pozornosti, tak je to celkem omluvitelné. Většina lidí, kteří tuto hru hráli, si myslí, že jsou nesmrtelní a klidně do nich střílí lasery, ale není to tak. Nejsou nesmrtelní, jelikož můj bratr, řídící se heslem: „Zastřel všechno, co se hejbe, a to, co se nehejbe, zastřel taky!", do jednoho z nich napálil dvě naváděné rakety a po doznění jejich exploze tam už zajatec nemával ručičkami a ani tam nestál. Hledali jsme ho sice dlouho, ale nic jsme nenalezli. Proto bych vás chtěl upozornit, abyste nestříleli do zajatců rakety, ale zachraňovali je. Hlavním cílem jednotlivých misí, mezi kterými si hru může dokonce i „zasejvovat", je ale zničení reaktoru. To nedá zas takovou práci, ale pak nastává problém s hledáním exitu, jelikož reaktor po chvíli (asi za 15 až 30 sekund) exploduje a s ním vyletí do vzduchu celý důl i s vámi, pokud se v něm ještě nacházíte. Proto bych vám chtěl dát ještě jednu důležitou radu. Před zničením reaktoru si zjistěte, kde se nachází exit a natrénujte si k němu rychlou jízdu.



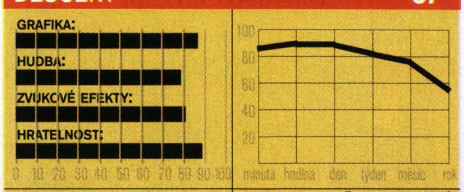
Představu o hře snad již máte. Někdo možná ne a jiný zmatenou, ale já se ještě zmíním o kladech a záporech hry. Jako největší klad bych chtěl vyzdvihnout ohromnou volnost pohybu, která se ale v nějakých situacích kladem nazvat nedá. Jelikož jsme lidé zvyklí chodit po zemi a nikde jinde, často v této hře ztratíme orientaci, a to hlavě při bojích, kdy to vadí nejvíce. Jednou z mála špatných stránek hry je jednotvárnost nepřátel, a abych se vyjádřil za sebe, mnohem přirozenější a realističtější mě připadá střelba do „růžových prasat" z Dooma, nebo fašistů z Wolfa, ale na druhou stranu tato hra jistě potěší lidi, kteří nesnáší pohled na krev, jelikož tu zde neuvidíte ani omylem. Roboti přece krev nemají! Již jsem řekl, že ztráta orientace není v Descentu žádnou zvláštností, a proto zde autoři zanechali dokonale vytvořenou automapu. Chodby v ní jsou vidět z 3D pohledu, můžete si s ní jakkoliv otáčet, můžete si ji přibližovat a oddalovat, no prostě paráda. Jenže přes všechnu dokonalost věnovanou 3D pohledu se tak trochu pozapomnělo na základní funkci map, a to na znovunalezení ztracené orientace. V této mapě se spíš ještě více zamotáte, a proto se budete muset naučit používat i mapu, což není záležitost několika sekund. Celou hrou vás provází průměrná hudba, která ovšem velmi dobře vystihuje atmosféru vesmírného dolu v roce 2132.

Na závěr jen několik slov. Myslím si, že nikdo, kdo si tuto hru koupí, neprohloupí, ale ten kdo si opatří trošku ochuzenou sharewarovou verzi, ten vydělá.

P.S. Den po dopsání recenze jsem obdržel suprózní informaci. A to: „Descent jde hrát přes virtuální helmu se stereo zvukem a 3D obrazem!" To je na patnácti megovou hru slušný, ne?

Mrkvoslav Pytlík

DESCENT **87%**



+ grafika	
+ pohyb do více směrů	
+ hra po síti	
+ je to i shareware	
+ podporuje virtuální helmu	
- jednotvární nepřátelé	

A K Č N Í	
Doom 2	88
Descent	**87**
Doom	81
Depth Dwellers	60
Wolfenstein	56

Testováno na: 486 DX/50 MHz, 8 MB RAM, SB Pro. **Požadavky:** 386/33, HDD, 4 MB RAM. **Doporučeno:** 486 DX2, 8 MB RAM, SB Pro. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Interplay & Parallax software, 1994. **Testoval:** Mrkvoslav Pytlík

PC, PC CD-ROM

Retribution

Stane se člověk potravou?

Příchod 24. století nebyl pro lidstvo nijak šťastný. Stále závažnějším se stával problém nedostatku potravin postupně vrcholící v celosvětový hladomor. V období, kdy počet mrtvých dosahoval desítek milionů, se objevila jiskřička naděje. Byli jsme navštíveni mimozemskou civilizací - Krellany. Poskytli nám potraviny,

léky, nové technologie a zejména nás naučili míru. Lidstvo vytvořilo jednotnou Federaci a namísto nesmyslných bojů o potraviny se vydávalo do vesmíru za poznáním. Nastala zlatá éra Země, dokud...

Naše vesmírná loď Aphelion narazila před třemi dny na velmi slabý signál. Patřil malé kapsli, uvnitř které jsme objevili tělo ženy. Bohužel se nám ji nepodařilo oživit, a tak jediné co jsme mohli udělat, byla prohlídka její paměti. Výsledky byly šokující. Nešlo o lidskou ženu, jak jsme se původně domnívali, ale o Krellanku ve změněné podobě. Informace získané z její paměti byly jednoznačné: přátelský přístup Krellanů k lidem byl pouze zdánlivý. Krellané měli proti Federaci už od počátku vytvořený děsivý plán. Pomoc od vymření hladem nebyla žádným dobromyslným gestem vyspělejší civilizace, nýbrž promyšleným způsobem jak naplnit vlastní žaludky. Lidé byli zachráněni a „vykrmeni" za jediným účelem, a to, aby mohli zastávat místo v jídelníčku Krellanské kuchyně. Krellanům zbývalo jen přiletět na Zemi a úspěšně „sklidit vypěstěnou úrodu".

Okamžitě jsme odeslali varování směrem k Zemi, ale ani teď nevíme zda dorazí včas, či zda dorazí vůbec. Nemáme na vybranou, musíme rozpoutat válku. Nastal čas pro pomstu, pro Retribution.

Vás, jako pilota na lodi Aphelion, čeká hromada práce v podobě vojenských misí. Většina úkolů sice bude rázu „oddělej co můžeš", ale vždycky to nebude tak jednoduché.

Jako příklad uvedu zničení továren vybavených ochranným štítem. Tento štít je vyráběn elektrárnou, pochopitelně také chráněnou. Jak to vyřešit? Je třeba ochromit přehradu a vymazat ji z povrchu měsíčního (nacházíme se totiž na měsíci). Voda z přehrady zatopí údolí, deaktivuje elektrárnu a nyní zbývá jen vyrazit na chudinky bezbranné továrny. Takovéto mise budou jistě ty nejzábavnější, ale i nejnáročnější. Pokud budete mít problémy, tak kromě klasického briefingu se můžete radit s ostatními členy posádky. Dozvíte se vždy podrobnější popis mise, různé typy a rady, no prostě jak na to. A kdybyste náhodou něco zapomněli, stačí prohlídnout palubní či osobní deník, případně se pohrabat v některém z počítačů.

Nyní víte, že budete bojovat, že budete bojovat v budoucnosti, a že budete hájit zájmy lidské rasy. Takže ani tentokrát nebudete stát na straně zlých, lidožravých mnichů errr teda ufounů (pardon, ale ten Ren a Stimpy mě šíleně blbne). Ale co asi nevíte a chtěli byste vědět, bude zpracování samotné hry. Někteří vydedukovali, jiní si našli v hodnotící tabulce a ostatní se právě dočtou, že Retribution je simulátor. Budete se prohánět ve Fighterovi (podivuhodný typ stíhačky) nebo v ATV (terénní vozidlo) po povrchu planet, měsíců či asteroidů. Programátoři vám připravili jedenáct tažení po čtyřech misích, plus šest misí tréninkových. Pochopitelně to nebudou pouze útočné akce, o kterých jsem se již zminil. Zejména v ATVéčku bude přednější vyhledat správnou lokaci než rozstřílet všechny nepřátele. Ani Fighter není stroj určen pouze k rozsévání zkázy, a tak se můžete těšit na hlídkování kolon, zkoumání neznámých signálů nebo na chránění strategicky důležitých budov.

Grafické provedení se nejvíce podobá hře Comanche. Bitmapové kopečky, letadýlka, lodičky, kráterky a exploziček jsou opravdu velmi dobré. Škoda jen, že budovy jsou dělány vektorově a ani nejsou potaženy texturou. Na druhou stranu to vyvažují skvěle nakreslená pozadí.

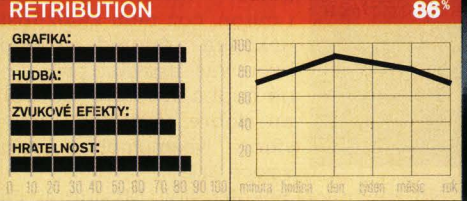
Hudba je nadprůměrná, a pokud se do hry alespoň na chvíli pořádně zažerete, zjistíte, že skvěle dotváří bojovou náladu. Zvuky jsou neméně zdařilé, jen by jich mohlo být o trochu více.

Po úvodním intru jsem se obával dalšího „neinteraktivního filmu", ale mé pochybnosti se v několika minutách zcela vytratily. Všechny animace jsou vesměs svižné filmové šoty, navozující tu správnou atmosféru.

Co říci závěrem? Retribution je velmi kvalitní simulátor, kde se velmi špatně hledají slabiny. Mezi ně by mohl patřit příběh, protože katastrofických vizí budoucnosti tu už bylo spousta. Pravda, je to pořád lepší než vzbouření roboti nebo šílený profesor (Nula) dobývající svět. A teď mi prosím dovolte úplně poslední větičku: Retribution je super!

MAREK

RETRIBUTION 86%



+ grafika
+ atmosféra
+ rychlost
- občas hra spadne

SIMULÁTOR

Tie Fighter	85
Retribution	**84**
Armored Fist	78
Commanche	72
Wing Commander	68

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, CD-ROM, Sound Blaster Pro.
Požadavky: 386, 4 MB RAM, CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM.
Výrobce, rok: Gremlin Interactive, 1994. **Zapůjčil:** Gremlin.
Testoval: Marek

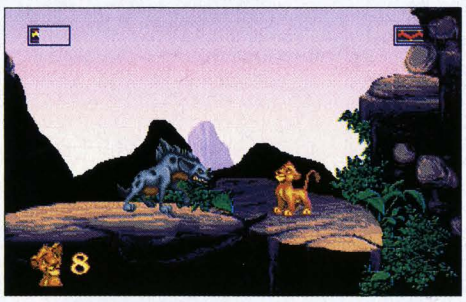
PC, AMIGA

The Lion King

Pozor! Po pralese pobíhá malé, ale velmi nebezpečné stvoření! Prý je to lev.

Poměrně nedávno byl do našich kin vypuštěn další film z dílny Walta Disneye. Jeho jméno bylo The Lion King. Tento film vypráví příběh malého lvíčka Simby, který byl svým zákeřným strýcem vyhnán ze země a nyní prožívá mnohá dobrodružství s novými přáteli. Dílko vyniká nejen pěknými obrázky, ale také hudbou od Eltona Johna. Vzhledem k jeho úspěšnosti by se dalo čekat, že se objeví i v jiných podobách, např. jako knížka. To se také stalo. Knížek a omalovánek s malým lvíčkem se připravuje spousta, ale počítačová hra zatím jenom jedna. No, a tato hra se nejmenuje jinak než The Lion King.

Když uvážíme, že hra i film mají společný název, společného tvůrce a spoustu jiných společných věcí (stromy, zvířátka, kytičky, motýlky a tak), většina z tvorů, kteří se nazývají Homo Sapiens Sapiens, né-li Homo Sapiens Sapiens Sapiens, by předpokládala, že budou mít společný příběh. Jenže..., ouha! Nestalo se tak. Ta-



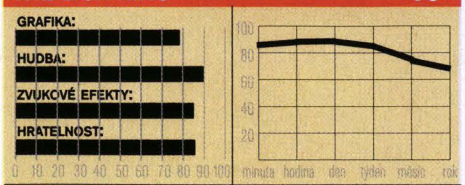
to pěkně propracovaná skákačka - plošinovka - běhačka - chodička - padačka - létačka, nebo jak se tomuhle typu hry říká, nemá příběh vůbec ba ani nijak podobný své filmové podobě. Tato skákačka - plošinovka - ..... ho totiž nemá žádný. A jestli ho má, tak je velice dobře uschován v hlubinách těch několika „fajlíků“, ze kterých se skládá. Nyní bych rád ukončil pomlouvání příběhu, který vlastně nelze pomlouvat, jelikož není, ale já to stejně ukončím a vrhnu se na vychvalování. Tak tedy zaprvé bych chtěl vychválit grafiku. No prostě Walt Disney sám. Lvíček vypadá jako z filmu, až na to, že je malinko hranatý, což bych počítači odpustil. I jiné potvůrky jsou velice pěkné, ale u některých ne-

jde poznat co jsou zač. Musím vychválit též velmi plynulý scrolling na Pentiu, ale i na 486 ujde. Konec vychvalování, přistoupíme k nezaujatému popisu hry.

Nyní bych tedy chtěl vychválit, že pokud zapnete hru, objeví dva lvy (jeden malý a druhý velký), stojící na velké skalní římse. Stop! Řekl jsem konec vychvalování. Tak teď pořádně.

Po chvilce údivu nad absencí dema si povšimneme menu, které nám nabízí klasické možnosti výběru, vyjma Load, Save a Delete. Když tedy procitnete z údivu nad nepřítomností dema, udiví vás přítomnost nečekaně dobré hudby. Nevím, jestli je také od Eltona Johna, ale přesto je dost dobrá. Po spuštění hry příkazem

THE LION KING 78%



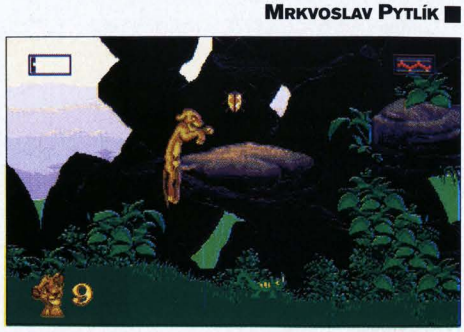
+ hudba	ARKÁDA	
+ grafika	The Lion King	78
+ atmosféra	Prehistoric 2	73
- na 386 pomalé	Gods	71
- no demo	Trolls	54
- no story	Manic Minner	17

Testováno na: 486 SX/20 MHz, 5 MB RAM, SB. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM. **Doporučeno:** 486 SX/25, 4 MB RAM, SB Pro. **Existuje na:** PC, Amiga, Sega. **Výrobce, rok:** Disney software + East Poit software, 1994. **Testoval:** Mrkvoslav Pytlík

Start spatříme podivné zvířátko, které něco „Englicky“ promlouvá. Co? To ví jen bůh, programátoři a možná, že i někdo jiný. Po tvorově zmizení spatříme lvíčka stojícího na trávě, nějaké ty skály, nebe a sem tam kus palmy. Nesmím zapomenout na informace o stavu životů a energie, které spatříme též. A nyní je všechno v našich, respektive ve vašich rukou. S lvíčkem běháme, skákáme, lezeme, padáme, chodíme, rozšlapáváme a mňoukáme. K posledním dvou bodům lvíčkovy činnosti bych se ještě rád vyjádřil. Jsou to totiž dvě možnosti jak se zbavit nepřátel, kromě té třetí - utéci. Na nepřítele se většinou skáče a tím se mu ubližuje na zdraví, existují však také výjimky, které představuje třeba dikobraz, na kterého je potřeba mňouknout. Náš lev totiž neřve, ale mňouká. Takový průměrný mňouk dikobraza otočí na záda a je s ním amen. Nedokážu si však představit, co by s ním udělal řev dospělé-

ho lva. Asi něco velice nepěkného. Mňouk se dá využít i při jiných příležitostech, mezi něž patří změna naklonění opic, které si s lvíčkem pohazují. Lev provádí i jiné činnosti, specifické pro určitá kola (tj. skoky po hlavách žiraf, přeměna ve střelu nosorožec - vzduch, jízda na pštrosovi a další ptákoviny, tedy spíš lvoviny). Lvíček a ani vy se při této hře jistě nebudete nudit, a když se nudit budete, tak je to velká škoda.

Mrkvoslav Pytlík



NÁZOR ROGER T.:

Jestliže jste ani film, ani hru ještě nikdy neviděli a budete mít to štěstí, že ji začnete hrát, mohou nastat dvě eventuality:

1. Při troše štěstí se Vám hra bude líbit a dopaříte ji jenom s vyždímaným mozkem a vykloubenými prsty. V tom případě je to v pořádku.
2. Pokud však začnete po shlédnutí lvíčka hrajícího si s motýlem šišlat a dětinsky se usmívat, je to horší. Jeden z mých nejmenovaných kamarádů se z toho, že mu rodiče nekoupili k narozeninám lva (živého), stal ochráncem zvířat většinu svého času tráví páráním svého oblečení, neb se snaží zbavit všech kožešin. Přestal chodit do cirkusu a do ZOO ho nedostaneme ani za quattro speed CD-ROM. V tom případě Vám bohužel neporadím.

PC CD-ROM

Creature Shock

Je to opravdu šok! Fantastické, úžasné, báječně hratelné a prostě dokonalé to není. Pravda, hra je sice vyvedena v nádherné grafice a je přímo k prasknutí nacpána ohromujícími animacemi, ale, co se týče originality, je to zlé. A co se týče hratelnosti, je to ještě horší.

Píše se rok 2123, masivní přelidnění přinutilo lidskou rasu hledat možnosti vyřešení tohoto problému. Jedním z nejslibnějších řešení je evidentně kolonizace planet Sluneční soustavy. Byly postaveny tři vesmírné lodě třídy Tribal a posléze vyslány k nejbližším planetám. Myrmidon k Marsu, Aztec k Venuši a Amazon k měsícům Saturnu a Jupiteru. O čtyři roky později, téměř ke konci cesty, Země ztrácí kontakt s lodí Amazon. Jediné, co zůstalo, jsou varovné signály nebezpečí... Vybaven jednou z nejnovějších průzkumných lodí typu Lynx FTL Scoutship, je na vás, abyste odhalil tajemství skonu vesmírné lodi Amazon.

Přirozeně, čeká vás střetnutí s neúprosnou podivnou inteligencí, boj se zelenými mužíčky s tykadélky atd. První ze všeho budete ale muset překonat první misi. Jedná se o jakousi parodii na letecké simulátory a střílečky typu Uridium (tato podobnost je skryta v tom, že na vás neustále nalétává několik typů vesmírných stíhaček, popř. meteoritů, a vy je musíte bravurně likvidovat). Stíhačku vidíte zezadu a směrem k vám ubíhá vesmírný prostor, v němž se pozvolna přibližujete Saturn. Před vaše laserové kanóny neustále nalétávají desítky hloupých mimozemšťanů a nechávají se proměnit ve světlo a teplo. Chvílemi se objeví neočekávaný meteorický roj a pak nastanou krušné chvíle (!). Ke konci letu se vám do cesty neprozřetelně postaví extrastrong nestvůra. Není nezničitelná, jak jsem si po několika pokusech uvědomil. Je do ní totiž potřeba zhruba osm minut usilovně střílet, mezitím se vyhýbat sebevražedným náletům a pak se dostaví kýžená exploze nestvůrky. Uf. Druhá mise. Po několika minutách filmu se dostáváte do druhé, trochu zábavnější části hry. Pronikáte totiž základnou (nebo nevím čím) ufounků. Provedení hry nyní vypadá jako DOOM, ale není to DOOM. Nepopírám, že pohled do světle zelenohnědě fosforeskujících chodeb mne uchvátil. Perfektní grafika, plynule, leč pomalu, skrolující se přímo z CD (pro majitele single speed mechanik to zřejmě musí být utrpení). Bitplány se nezvětšují jako u DOOMa, ale také není možné se k něčemu pořádně přiblížit. K dispozici je laserová (?) pistole a tzv. „smart" pumy. Pro každou akci však máte pouze tři. Nestvůrky jsou úžasně animované, prostředí je báječně sugestivní, ale po několika hodinách bloudění ve spoře osvětlených koridorech se nejspíše unudíte k smrti. K leteckému simulátoru se hra vrací ve třetí misi. Tentokrát je však ve stylu DELTA V. Bohužel, kvalitou mu nesahá ani ke kotníkům. Ideově se jedná opět o plytkou likvidaci velkého množství korábů UFO. Stěny tunelu jsou vyvedeny ve dvou, popř. ve třech, barvách. Vektorově na úrovni ELITE+. Tak. Po několika málo minutách rozkošných animací (které se po druhém zhlédnutí stávají nesnesitelnými) se konečně dostanete do čtvrté mise, ne nepodobné druhé. Pouze barva stěny se změnila na červenou. A nyní rychle k páté misi. Jedná se o akci poslední (velké ulehčení) a jde o samotnou existenci rodné planety Země. Odehrává se na samotné hlavní lodi vetřelců a vypadá pro změnu jako mise čtvrtá, respektive druhá. Poslední kapkou v poháru mého odporu vůči tomuto projektu je, že CREATURE SHOCK se ovládá pouze myší.

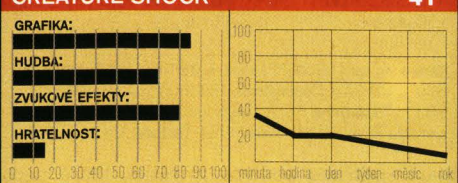
Uf. Je to za námi. Další z her, jež se zařadí ve své nesmyslnosti hned vedle MICROCOSMa a IRON HELIXe. Je sice pravda, že grafika je úžasně nádherná a zvuky jsou výjimečně dobře zpracovány, ale je to všechno. Nevím, jak vám, ale já asi od hry čekám něco jiného než kupu digitalizovaných obrázků a samplů. To něco je hratelnost. Když už chci hodiny koukat na obrázky, můžu si prohlížet dědečkovo album fotografií z doby, kdy Tolkien byl ještě mladý a jestliže budu chtít, aby se obrázky hýbaly, pustím si na videu film. Proto dávám přednost strategiím, kde na krásné grafice až tolik nezáleží - důležitějším se mi jeví myšlenková stránka. CREATURE SHOCK je nádherným příkladem komerční hry, kde se za skvělým povrchem skrývá prázdný vnitřek. Pravdou je, že CREATURE SHOCK v sobě skrývá i několik kladných momentů. Za prvé, hra nepotřebuje ke své činnosti Windows. Za druhé, zabírá velmi malé množství místa na harddisku (od 1 kB až po 10 MB - pokud budete chtít hrát v němčině či francouzštině, je třeba počítat s dalšími 5 MB). Za třetí, chvílemi je hra docela zábavná (je tenká hranice mezi zábavou a úlevou).

MUDDOK

NÁZOR WOTAN:

Perfektní animace, slušná grafika interiérů, to je bohužel vše. Trochu drahý špás. Možná bych dal o 3 procenta více.

CREATURE SHOCK **41%**



+ skvělá grafika a hudba
- absence zábavy
- nudné
- neoriginální
- obtížné ovládání

STŘÍLEČKA

Doom II	90
Rebel Assault	55
Microcosm	43
Creature Shock	41
Iron Helix	35

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, triple speed CD-ROM, SB 16. **Požadavky:** 486 SX/25, 4 MB RAM, single speed CD-ROM, mouse, 1 kB - 10 MB HD. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Argonaut software, Virgin, 1994. **Zapůjčil:** Games World. **Testoval:** Muddok.

PC

One Must Fall 2097

„.....a takovou mu jí vrazil, až z něj lítaly šroubky."

10.9. 2097 - Úterý

„Jmenuji se Charlie O'Reien, je mi 27 let a pracuji jako řidič u společnosti World Aeronautics and Robotitcs (WAR). Tedy dnes už tam nedělám, jelikož jsem dal výpověď. Řídit nákladního robota je totiž pěkná dřina, natož robota z roku 2009, jako já. Mám pocit, že Fred, tak jsem nazýval tu obludu, musí být první transportní robot na světě. Nikdo mě přece nemůže nutit, abych dělal za tak málo peněz tak hroznou práci. Hlavně teď, když jsem našel výhodnou pracovní příležitost. Budu pilotovat bojového robota v nové show. Je to něco jako Wrestling nebo Kickbox, ale mlátit se budou jenom dvacetimetroví roboti, řízení lidmi. Jsou v tom velké peníze, a já jsem dobrý řidič, tak jdu do toho!"

22.9. 2097 - Neděle

„Dneska jsem poprvé zasednul do svého nového robota, bohužel je to jen standardní typ - Jaguar, ale mě stačí. Vyzkoušel jsem si souboj ve virtuální realitě a zjistil jsem, že nejsem tak špatný pilot. Zítra se půjdeme zapsat do jednoho z turnajů, asi do mistrovství Severní Ameriky, jelikož ten je nejlehčí, i když já bych určitě zvládnul i těžší."

7.10. 2097 - Pondělí

„Prohrál jsem hned první zápas proti Jaguarovi. Robot má dost. Náš inženýr byl hodně rozhněván, protože má na týden dost práce. Já se mu nedivím. Šéf mi povídal, že napoprvé to bylo dobré, ale že by to takhle dál nešlo. Musím se snažit, abych neskončil na dlažbě."

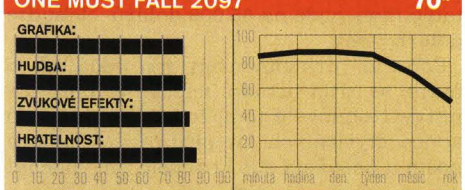
15.10. 2097 - Úterý

„Dnes jsem poprvé vyhrál, ale jenom o kousek. Za vyhrané peníze koupím robotovi rychlejší nohy a silnější brnění. Uvidíme, musím se ještě moc učit."

NÁZOR MUDDOK:

Po dvaceti minutách hry jsem byl totálně znechucen. Ani po grafické stránce se hra příliš nevyvedla. Rise of the Robots jsou také pomalí, ale alespoň mají super grafiku.

ONE MUST FALL 2097 — 70%



+ možnost vlastních pilotů	B O J O V Á	
+ postupné zlepšování robotů	Mortal Combat 2	90
+ slušná grafika	Mortal Combat	87
- no demo	One Must Fall 2097	70
- malá bojová plocha	Street Fighter 2	68
	Body Blows	61

Testováno na: 486 SX/20 MHz, 5 MB RAM, SB. **Požadavky:** 386 SX, 4MB RAM, HDD. **Doporučeno:** 386 DX/40 MHz, 4 MB RAM, SB. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Epic Megagames, 1994. **Testoval:** Mrkvoslav Pytlík

22.10. 2097 - Úterý

„Už mi to začíná jít, znovu jsem vyhrál, a to nad o několik tříd lepším robotem! Byl to Pyros, monstrum vybavené velmi účinnými plamenomety. Za tyto peníze si zaplatím trénink od nejlepších učitelů. Musím zesílit a nabýt větší mrštnosti."

24.11. 2097 - Čtvrtek

„Dnešek byl pro mě dost velkým zklamáním, jelikož jsem prohrál s robotem typu Shadow a tak jsem přerušil svoji šňůru vítězství. Proč zrovna se Shadowem! S takovou obludou. Mám však dost peněz na lepšího robota,

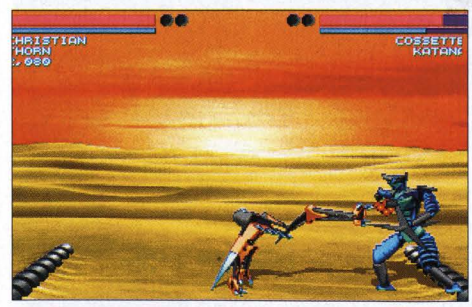
a proto se už po něm rozhlížím. Dostal jsem nabídky na Flaila a Chronose. Flail je vybaven rameny s řetězy, bodáky a mohutnými pažemi, ale místo nohou má kola a to je nevýhoda. Chronos vypadá podobně jako Jaguár, ale je o něco lepší. Jenže já nechci žádného z nich, počkám si na Kattanu - to je pořádný stroj."

2.12. 2097 - Středa

„Dneska jsem si pořídil Kattanu. To je mašinka. Nemám ale dost peněz na její lepší vybavení. Základní jsem koupil, ale ono je pořád dražší a dražší takže budu muset zase vyhrávat. No, doufám, že s Kattanou to nebude problém."

11.12. 2097 - Pátek

„Jsem na druhé místě v turnaji, a proto budu zítra bojovat s Ravenem, vítězem turnaje, o titul. Raven řídí Pyrose, a já se ve virtuálních simulacích mohl přesvědčit, že ne špatně. Na Kattanu jsem si ještě úplně nezvykl. Je to asi



tím, že je trochu pomalejší než můj vybavený Jaguar, ale také tím, že jí schází možnost vrhání střel. Jsem tedy velice zvědav,jak to zítra zakoulím."

12.12. 2097 - Sobota

„Zakoulel jsem to velice dobře. Jupíí! Jsem mistr Severní Ameriky! Získal jsem peníze na trénink a na zápisné na lepší turnaj. Ten se pořádá v Japonsku. Mám hroznou radost, i když má nynější popularita mě velmi unavuje. Teď se musím připravovat na cestu do Japonska a na náročnější (a také dražší) trénink. Až vyhraju Japonsko (jsem přeci dost dobrý), tak pojedu na další turnaj a až vyhraju všechny čtyři turnaje, tak prodám robota, uložím peníze do banky a budu žít z úroků."

Toto byla část deníku jednoho z mnoha pilotů bojových robotů. Pravděpodobně se k nám (do roku 1995) propadla škvírou v časoprostoru, což je velice častý jev. A pokud tomu nevěříte, můžete si myslet, že pochází z nějaké počítačové hry. To je mnohem pravděpodobnější, a proto to budeme brát jako jediné správné řešení této proklatě zapeklité situace.

Takže k věci. Hra se zove One Must Fall 2097. Tuto skutečnost jste si možná uvědomili již při čtení nadpisu, ale já vám ji pro jistotu zopakoval. Tento poněkud podivně dlouze vypadající nápis by v češtině zněl asi takto: Je-

den Musí Spadnout 2097. Název se tedy spíše hodí k simulátoru parašutistů, ale v této hře se padá také dost, a většinou, podobně jako u těch parašutistů nespadne jeden, nýbrž oba. V této špinavě (opak od čistě) bojové hře se nejen bojuje s roboty, ale i přemýšlí o vhodné investici vyhraných peněz. Peníze neinvestujete do žádných podniků, či bank, ale do svého pilota, nebo do robota. Poměr investic robot : pilot = 12 : 1, ne li více. Z toho vyplývá, že co? No, že do robota se v průměru investuje více než do člověka. Robotů existuje deset druhů. Nebudu je zde jmenovat, jelikož nechci. Každý má své klady a zápory, plusy a mínusy, ruce a nohy. Ty ruce a nohy mají až na výjimky, které mají kola místo nohou a plamenomety, nebo křídla místo rukou. Po vytvoření vašeho pilota, tj. jméno a obličej, si můžete navolit barvy robota, kterého si ovšem nevybíráte. Máte totiž Jaguara. K němu si můžete, respektive musíte (abyste se dostali dál) přikupovat různé užitečné věcičky. Jsou to: rychlejší nohy, rychlejší ruce, silnější nohy, silnější ruce, ochranné štíty a tlumení nárazů při dopadu. Když utratíte všechny počáteční peníze za tyto „zbytečnosti", vrhnete se do zuřivého boje s neméně zuřivými protivníky. Ty se vám někdy určitě povede porazit a možná se dostanete až k obhájci titulu. A když porazíte i jeho, tak jste vítěz turnaje. Dostanete nějaké peníze, obvykle trochu větší než za normální vítězství a můžete jít do dalšího ze čtyř různě těžkých turnajů. Pokud vás ovšem turnaje nudí a neuspokojují, a radši byste si normálně zabojovali, můžete si normálně zabojovat. Stačí si spustit hru pro jednoho nebo dva hráče, zvolit si z několika možností pilota, pak si zvolit robota a pak se vrhnout na protivníka a dokázat mu, že One Must Fall!

MRKVOSLAV PYTLÍK

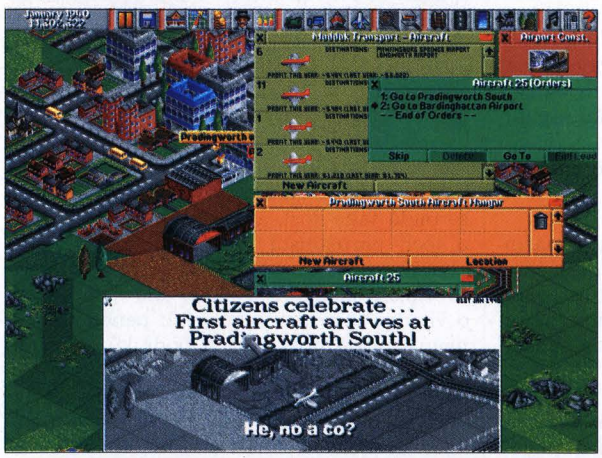
PC

Transport Tycoon

Tak jako jsme léta čekali na pokračování WOLFENSTEINa, stejně dlouho byl očekáván další díl neméně slavného RAILROAD TYCOONa. Nuže vězte přátelé, tato dlouho očekávaná chvíle přišla a zrodila další legendu. TRANSPORT TYCOON přináší množství fantastických vylepšení, jenž posunují hranici hratelnosti na samý okraj. Chytlavý od samého počátku až do sladkého konce. Po prvním oťukání hry jsem se do ní zažral natolik, že jsem se odtrhl od nebohého monitoru až okolo třetí zrána. Buďte tedy opatrní, je zde reálná možnost vypěstovat si během několika hodin návyk.

Jak jsem již napsal v úvodníku, TRANSPORT TYCOON obsahuje množství novinek a změn proti svému staršímu bratru. Jako nejmarkantnější změna se mi jeví použití trojrozměrné plastické krajiny místo starší 2D plochy. A nevypadá to vůbec špatně! Grafika podobná té, co jsme viděli v SIM CITY 2000. Krajinu je však ještě možné dle vlastní vůle (a také podle stavu financí) měnit, čímž se hra podobá božskému POPULOUS. Rozlišení 640x480 je dnes již zcela standardní. Dalším nesmírným vylepšením je široká škála dopravních prostředků. Zatímco, v RAILROAD TYCOONovi jsme měli k dispozici pouze železnice, zde se situace mění. Kromě železnic se dá k přepravě používat vody (vodní doprava), vzduchu (letecká doprava) a země (železniční a silniční doprava).

Opravdu? Skvělé! Musíme okamžitě postavit železnici mezi Flutfieldskou elektrárnou a místní uhelnou pánví. Patrně nejvýhodnějším řešením bude železnice. Ano, myslím, že bude stačit jednokolejka. Jestli ale nezískáme to roční zvýhodnění - trojnásobné platby - tak nás to může položit. Ano, budeme to riskovat, na shledanou.



Hra začíná léta páně 1930 na evropském, popř. americkém kontinentě. Předem vás upozorňuji, že hra v USA je snazší. Platby jsou vyšší, města poněkud rozlehlejší a ze začátku máte 200 000 dolarů. V Evropě je na výběr kontinent a ostrovní stát - Velká Británie, kde ovšem máte k dispozici jen 100 000 liber. Je také mnohem příjemnější hrát v dolarech než v librách, markách, francích či yenech. Tedy, řekněmež, že začnete (ostatně jako já) v USA. Nejprve si zvolíte barvu, jméno a obličej a posléze postavíte na nějakém výhodném (výhodném nevýhodném - mezi námi, ono je to dost jedno) místě HQ (velitelství; HeadQuarters). A nyní již můžete začít stavět. Na nepříliš rozsáhlé, ale zpočátku více než dostačující mapě si vyberete dvě výhodná místa, postavíte stanice, propojíte ji silnicí nebo železnicí, koupíte stroje a můžete začít vydělávat. Patrně je výhodnější železnice, i když je o něco dražší než silnice. Nejvýnosnějším se však jeví propojení dvou industriálních komplexů. Tím mám na mysli třeba pilu a les, uhelnou pánev a elektrárnu, doly na železnou rudu a vysoké pece atd. Na přepravu civilů se najde času vždy dostatek.

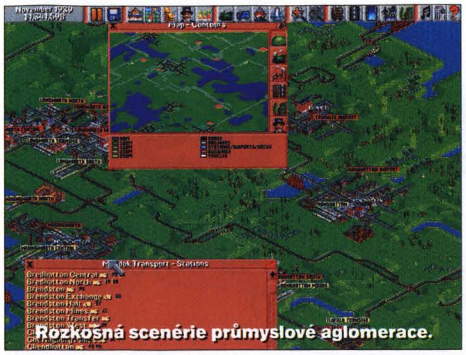
Tento způsob stavby kolejnic zdá se mi býti

Letecká airshow nad Londworthem

Děkuji vám za nabídku, mám pocit, že leteckou dopravu si nechám až na později. Víte, když jsem teprve před rokem splatil posledních 20 000 dolarů bance, nemám chuť se znovu zadlužit. Ne, opravdu ne! Jedno letiště mne vyjde na 12 000 a to jich potřebuji alespoň šest, aby síť byla rentabilní. A to ani nemluvím o tom, že jedno letadlo mne vyjde na 65 000 dolarů. Nebuďte dotěrný, ne!

Bohužel, přinejmenším na počátku je nutné se zříci lákadel letecké a lodní dopravy. Nemluvě o tom, že letadly se dá do konce čtyřicátých let přepravovat pouze pošta a pasažéři. Ale je docela milé nechat

Grafy, grafy, grafy...
(barva mé křivky je přirozeně červená).



Rozkošná scenérie průmyslové aglomerace.

létat pravidelné trasy německé trojmotorové Junkersy Ju-52 či Douglasy DC-3 Dakoty americké provenience. Bohužel, tato letadla mají omezenou kapacitu, jsou značně poruchová a dá se s nimi přepravovat jen výše zmínění lidé a balíky s poštou. Lodní doprava je výhodná, pokud chcete dovážet velké množství nákladu na velké vzdálenosti. Nevýhodou je, že je nezbytné, aby místa odeslání a místa určení byla u vody. Lze sice kopat kanály, ale náklady na vytěžení půdy se rovnají zhruba 30 - 50 000 dolarů za jeden čtvereček. Silnice se vyplatí spíše na krátké vzdálenosti. Jako třeba, když chcete převážet ocel z nedalekých vysokých pecí do města apod.

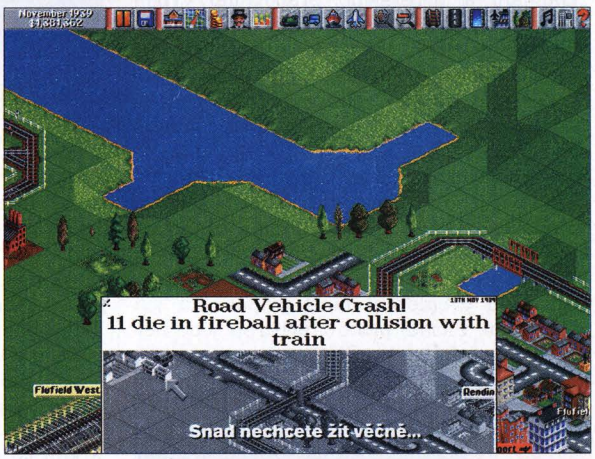
poněkud nešťastným (proklatá konkurence).

Jak je to možné? Chcete tím patrně naznačit, že naše autorita ve městě Londworth klesá, když už nejste ani schopen přemluvit starostu, aby nechal vyklidit oněch 100 akrů na stavbu toho proklatého letiště? Aha, tím to tedy bude, to jste mi nemohl oznámit dříve, že konkurence vybudovala v Londworthu nádraží? Co se dá dělat, máte k dispozici 60 000 na reklamu a koukejte, aby příští měsíc byla půda volná.

Dalším kladným aspektem hry je konkurence. Na rozdíl od staršího bratra je možné, aby se ve městě usadilo více společností najednou. Tak se také může přihodit, že ve městě jsou dvě nádraží, tři letiště a několik autobusových stanic. Kdo bude mít více zájemců o přepravu záleží především na jedné proměnné - lokální autoritě. Ta se pohybuje od velmi špatné až po excelentní. Autoritu lze zvyšovat reklamními akcemi, případně podporou stavby místních komunikací (ale to jen v případě, že jste velmi

Masarykovo nádraží a Nová huť Klementa Gottwalda v plné kráse.

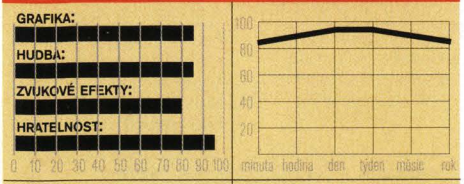
movitý a můžete si dovolit vyhodit přes 200 000 dolarů). Konkurenční společnosti jsou relativně schopné a pokud si najdete dobrý kšeftík, buďte si jist, že se o něj budete muset podělit. A vůbec, jsou to lišky podšité a všemi mastmi mazané. A do toho všeho ještě starosti s kolizemi a poruchami strojů. Není divu, že zanedlouho vzniká velmi neorganizovaný chaos, ve kterém nepomůže ani jinak geniální systém windowsovských okének. Ale to je normální. Nemůžete být všude (Zlaté stránky jsou v Americe úzkoprofilovým zbožím). Mimochodem, všimněte si, co se časem děje s vaším HQ - s přibývajícími financemi se stává z malé, neotesané chatrče sídlo hodné OSN.



Na závěr bych se s vámi rád podělil o ten fantastický dojem, jež ve mně hra TRANSPORT TYCOON zanechala. Nenechte si to ujít! Úžasná grafika, perfektní hudba a zvukové efekty (vlaky houkají, lodě troubí, auta také troubí...). Do zcela jiného světa spadá také možnost hry ve dvou po sériovém kabelu. To je snad sen! I když, o tom se mi nikdy ani nesnilo, hrát SIM CITY 2000, RAILROAD TYCOONa a POPULOUS ve dvou. Prostě ohromující. Přišel jsem, viděl jsem, zahrál jsem.

MUDDOK ■

TRANSPORT TYCOON 87%



+ skvělá a pestrá grafika
+ hudba a zvukové efekty
+ 3D terén
+ originalita
+ možnost hry ve dvou
+ nepodporuje Windows!!!

STRATEGIE	
Transport Tycoon	87
Sim City 2000	85
A-train	65
Railroad Tycoon	50
Sim City	40

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, 1 MB True colour PCI video card, SB 16. **Požadavky:** 386 DX/33, 4 MB RAM, SVGA card. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Microprose, 1994. **Testoval:** Muddok.

POPIS OVLÁDACÍCH IKONEK:

Pauza

Load/Save/Quit

Přehled stanic

Mapa, seznam měst, poptávka

Finanční přehled

Osobní informace

Grafické přehledy

Přehled a stavba vlaků

Přehled a stavba vozidel

Přehled a stavba lodí

Přehled a stavba letadel

Zvětšit mapu

Zmenšit mapu

Železniční konstrukce

Silniční konstrukce

Lodní konstrukce

Letecké konstrukce

Stromy a značky

Musicbox

Zprávy a jejich nastavení

Preference

AMIGA AGA, CD32

Marvin's Marvellous Adventure

Neobyčejná dobrodružství docela obyčejného roznašeče pizzy (nebo picy?).

Žil byl jeden kdysi moc slavný profesor... „To je ale hloupá pohádka!“ „Nerušte děti, bude to moc a moc zajímavé! Tak ten profesor se po celý svůj život zabýval vynalézáním všech možných i nemožných, potřebných i zcela nepotřebných přístrojů...“ „A kdy to bude zajímavé?“ „Psst! Profesor už byl moc starý, ale ještě nechtěl jít do penze, doufal, že stačí sestrojit svůj největší vynález - zcela nový typ dálkového ovladače myšlenek...“ „A co je to ovladač myšlenek?“ „Ještě jednou mě přerušíš a názorně to na tobě předvedu!! Jednoho krásného dne svou práci dokončil. Měl velikou radost z toho, že léta zkoumání a neustálého pracovního vypětí jsou konečně u konce. A rozhodl se, že to oslaví báječnou večeří. Pohodlně se usadil do svého nejoblíbenějšího křesla, zvedl telefon, vytočil číslo do nejbližší pizzerie a objednal si pořádné kolo pizzy s feferonkami a s dvojitým sýrem navrch. Mezitím co čekal na dodávku ve svém skvělém křesle, které bylo mimochodem také jeho vynálezem, tvrdě usnul. Sotva se odebral do říše snů, do domku se vkradl Dark-One, nejhledanější zločinec na světě, který si usmyslel, že veškerá sláva spojená s profesorovým vynálezem musí připadnout jen a jen jemu. Ukradl proto z přístroje jeho nej-

důležitější součástku a nevrátí ji, dokud profesor nesdělí celému světu, že původním vynálezcem je on, Dark-One. Zatímco se kochal vidinami bohatství, kdosi zaklepal na dveře. Byl to Marvin, poslíček, který přinesl profesorovi jeho pizzu.

“Marvo-pizza!„ zahulákal za dveřmi. Dark-One se zalekl a ukryl se mezi harampádím v laboratoři. Profesor se konečně probudil a šel otevřít. Dark-One využil situace, vyskočil ze svého úkrytu, zapnul ovladač myšlenek na maximum a chtěl profesora uzemnit dřív, než stačil dojít ke dveřím.“ „Fíha, to je ale padouch!“ „Jenže zapomněl, že v ovladači chybí ta nejdůležitější součástka a přístroj začal fungovat tak, jak nikdy neměl: profesor byl paprskem z ovladače přenesen do úplně jiného světa. Jak prófa zmizel, paprsek se začal odrážet od všech věcí v laboratoři, až nakonec zasáhl zločince samotného a ten rovněž zmizel...“ „A co bylo pak?“ „Marvin, kterému se už pizza začala v krabici roztékat, začal být netrpělivý. „Marvo-pizza! Nesu vám vaši pizzu, pane!!! Je tam někdo?!“ Marvin vzal za kliku - a dveře se kupodivu otevřely. Nahlédl opatrně dovnitř a to co spatřil, mu úplně vyra-

zilo dech. Spatřil jakýsi paprsek, míhající se zcela nekontrolovaně po místnosti. Vešel dovnitř, aby se podíval po tom hodném pánovi, který si u něj objednal celé kolo pizzy, ale nedával pozor na cestu, zakopl o natažený elektrický kabel a - vletěl přímo paprsku do dráhy. V tom momentě se zablesklo a po Marvinovi zůstala v laboratoři jen krabice od pizzy s feferonkami a dvojitým sýrem navrchu...„

Kdesi v jiné dimenzi se obloha zatáhla, přihnala se obrovská vichřice, zablesklo se, a kde se vzal, tu se vzal, stojí tam Marvin. A od této chvíle je osud dodavatelského kluciny zcela ve vašich rukou, resp. joysticích a joypadech. Když jsem tuto hru dostal do ruky poprvé, ihned jsem prolistoval manuál. V něm autoři slibují “introduction sequence„. Pustil jsem tedy svou Amigu 1200, do drivu vložil první disketu a těšil jsem se na pořádné intro. Místo toho však zazněla nepříliš propracovaná hudba a na obrazovce monitoru se začal odvíjet příběh Marvina; nikoli v animované formě, ale přesně tak, jak je napsán a nakreslen v manuálu. Znechuceně jsem stiskl jakési podivné červené tlačítko na joysticku, obrazovka ztmavla, hudba ztichla a drive se spokojeně rozvrčel. Za chvíli jsem již měl možnost slyšet hudbu mnohem lepší kvality a prohlédl jsem si úvodní menu. To nabízí celkem pět položek: start hry, pokračování, vložení hesla, instrukce a exit. Okamžitě jsem najel na instrukce doufaje, že se dozvím něco užitečného. Omyl! Opět to samé, jako je v manuálu. Zmocnil se mě pocit, že autoři zřejmě neměli dostatek nápadů a aby udělali hru co nejrozsáhlejší, narvali do ní celý manuál. V menu jsem nyní zvolil start a čekal, co se bude dít.

Výsledek předčil všechna očekávání. Hra obsahuje velmi hezkou, místy pohádkovou, grafiku (teď mi tady někdo říká, že jsem se asi zbláznil...) a jak jste asi z mého úvodu vyčetli, je určena mladším pařánkům (toto je pouze můj názor). Obtížnost první úrovně by tomu také odpovídala, prošel jsem ji bez větších problémů, ale jak stoupá číslo úrovně, zvyšuje se samozřejmě i obtížnost. Marvina (to je ten maník od pizzy) musíte bezpečně provést přes pět nepřátelských světů, z nichž každý má dvanáct levelů, to je celkem 60 levelů plných skvělé zábavy! Hru doprovází pěkná svižná muzika, která však nijak nevybočuje z průměru. No ale co třeba efekty při hře? Zatím jsem žádné neslyšel a ani jsem nikde neviděl položku na přepínání hudba/FX?! Podivné!

Při své pouti Marvin nachází různé předměty jako slunce (náboje), měsíce, hvězdy (za každých 100 hvězd dostane život navíc!) a také svitky s nápisem help, kde se konečně můžete dočíst to, co v manuálu není, tedy různé rady, přístupová hesla k úrovním a další drobnosti. Jeho cílem je samozřejmě zachránit profesora a najít chybějící součástku k ovladači myšlenek.

Co říci závěrem? Marvin's Adventure je dozajista hra, která si zaslouží alespoň trochu pozornosti, neboť je to jedna z prvních her, které byly vytvořeny speciálně pro Amigy s AGA chipy. Grafika je skvělá, snad jen postavičky mohly být trošku větší. Při hraní je možno spatřit zcela plynulý šestiúrovňový scrolling. Grafika hýří barvami a už na první pohled vypadá skvěle. Autorům se do této lehce nadprůměrné plošinové arkády podařilo zamontovat i několik logických hádanek, které dodávají hře na dramatičnosti. A právě proto je Marvin's Adventure arkáda velice zdařilá a hratelná a můj verdikt tedy zní: Ano!

JOE

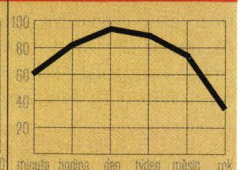
NÁZOR LEWIS:

Joe se pravděpodobně nakazil nějakou strašnou chorobou, která způsobila tak vysoké hodnocení. Jedná se totiž o ubohou arcadu. Vámi ovládanou postavičku si pletete s hřibem a když je skrčená, tak ji pomalu ani nevidíte. Likvidujete mravence a vosy, pozadí se skoro nemění... To už je i Kid Chaos lepší a to už je co říct. Marvin si takové hodnocení v žádném případě nezaslouží.

MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE 74%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



+ systém passwordů
+ instalace na harddisk
+ podpora 2 a více drivů
- nic moc nového

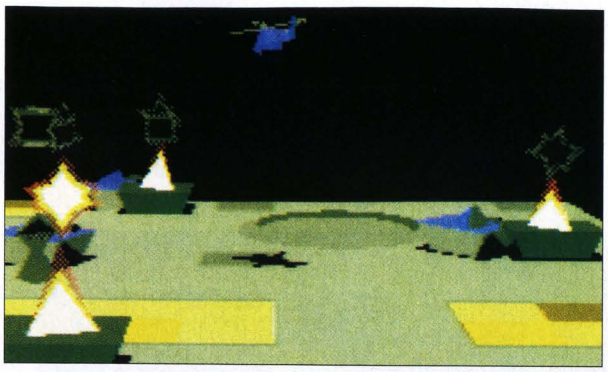
ARCADE	
Marvin's Adventure	74
Magic Boy	70
Nicky Boom II	69
Brian the Lion	54
James Pond III	45

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga AGA, 2 MB RAM nebo CD32. **Existuje na:** Amiga AGA, CD32. **Výrobce, rok:** 21st Century Entertainment, 1994. **Zapůjčil:** 21st Century Entertainment. **Testoval:** Joe.

AMIGA

Zeewolf

Desert Strike trochu jinak a docela dobře.



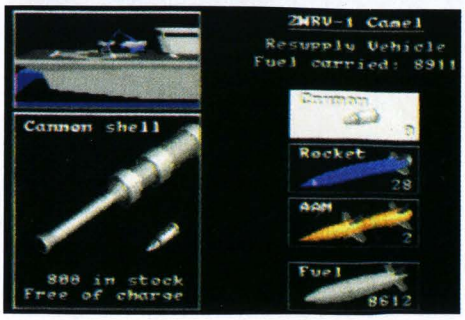
Nemám rád simulátory (mimo automobilových). To byl základní fakt, se kterým jsem k této hře přistupoval. Možná se podivíte, proč to uvádím, když Desert Strike je arcada. Vysvětlení je jednoduché. Jednak jsem podle dostupných informací tuto hru tipoval na simulátor a jednak je to Desert Strike trochu jinak. Tak tedy hra je tady, není to simulátor, není to ani Desert Strike. Je to Zeewolf.

První věc, která mě u této hry zarazila, byl počet disket. Kvalitní hry na jednu disketu by se daly spočítat na prstech jedné ruky (i po nějakém úrazu, třeba výbuchu granátu). Od dob Frontiera se tvůrci her předhánějí v počtu zaplněných disket, megabytů a CéDéček, a proto mě to docela zarazilo. A když jsem zjistil, že nejde nainstalovat na hard, byl můj optimismus pryč. Ale jak se říká, ráno moudřejší večera, a tak jsem hru spustil. Absence intra mě vzhledem k počtu disket ani nepřekvapila. Po shlédnutí úvodního menu (start, zadání passwordu, volba ovládání - joystick/myš) mě napadlo, že možná už nic neuvidím. Zkrátka moje nálada se ustálila kolem bodu mrazu. Po té následovalo krátké dilema, zda pokračovat či jít se učit. Nakonec jsem tedy pokračoval. Následující obrazovka započala vytváření mého názoru na podobnost s Desert Strikem. Objevily se ní základní informace o misi jako úkol, základní cíle a jejich rozmístění. Konkrétně to bylo zničení tří našich vozidel, aby nepadli do rukou nepřítele, a tuším dvou nepřátelských tanků. Nálada se mi hned začala zlepšovat, a proto jsem bez váhání stiskl fire a pustil se do toho.

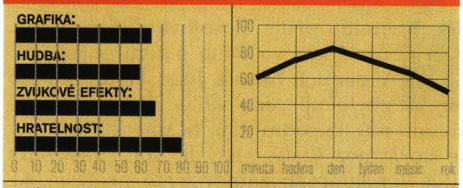
A nálada se zas začala přibližovat bodu mrazu. Objevil se totiž vektorový vrtulník, nepřátele dělány stejným způsobem, krajina a moře zas fraktálově. Ovládání vrtulníku ke zlepšení nepřispělo ba naopak, po pár pokusech jsem zblízka prozkoumal hladinu moře, povrch zemský a nápis game over na sebe nedal dlouho čekat. Tak skončil můj první kontakt s hrou Zeewolf.

Takhle by to asi nešlo, to by k recenzi nestačilo, přece to nevzdám... To byly myšlenky, které se mi po pár hodinách začaly honit hlavou. Sebral jsem všechnu svou odvahu, odložil učení a zasedl k počítači. Vrhnul jsem se na první misi s cílem zvítězit nebo smazat. Není těžké uhodnout, že jsem misi po pár minutách pokořil. Pak následovaly další a další, takže po dopsání recenze se vrhnu na misi devátou. Zkrátka ovládání se mi dostalo do krve, pochopil jsem co a jak, a proto se teď s vámi můžu podělit o zážitky ze hry.

Zeewolf je opravdu Desert Striku podobný. S vašim vrtulníkem likvidujete protivrtulníkové baterie, nepřátelské budovy, tanky a vrtulníky, zachraňujete zajaté vojáky apod. Máte tři druhy zbraní: kanón, rakety Zulu a Zephyr, které se liší svým účinkem. Vrtulníkem má určitou odolnost vůči nepřátelským útokům, má limitované palivo a tři životy. Podobnost s Desert Strikem je více než zřejmá. Ale jak už jsem uvedl dříve, zpracováním se výrazně liší. Ačkoliv je vše zpracováno „jen" vektorovou grafikou, ošklivé to není. S vaší helikoptérou můžete klesat a stoupat, přistávat na mateřské lodi kvůli doplnění zásob apod. Mise nejsou tak obsáhlé, skládají se maximálně ze tří úkolů, ale za to jich má být až třicet. Jejich náplň je velice pestrá. Od klasického ničení budov a vozidel, tu je zachraňování vojáků, eskortování letadel, odtažení poškozeních strojů atd. Zajímavou misi jsem dokončil před chvílí. Neměl žádné náboje a cíl byl vše zničit. Mým úkolem bylo přemisťovat speciální pozemní obrněné vozidlo po jednotlivých ostrovech a to pak vykonalo vše za mě. Humorné bylo setkání s cizím vrtulníkem, na laně jsem přivázané ono vozidlo a v zásobníku asi 50 nábojů. Naštěstí se spokojil jen s mým poškozením, takže jsem to ve zdraví přežil. Typů misí je tedy dost. Odměnou vám ale není pochvala či dobrý pocit, ale peníze. V závislosti na zničených objektech a ušetřeném střelivu obdržíte sumu peněz. Získané peníze využijete zase až při akci. Pokud se někde vyskytuje vaše mateřská loď, můžete na ní přistát a, za pomoci vozítka značky Camel, doplnit zásoby. Palivo a náboje do kanónu jsou zadarmo, ale rakety Zulu a Zephyr si musíte koupit. Nálada se mi brzy vrátila, i když způsob passwordů mě moc nepotěšil. V této hře nelze pozici uložit, ale po čtyřech dokončených misích se objeví heslo, abyste nezačínali stále od znova. Jenže to heslo se vám objeví až po těch čtyřech misích, což zamrzí.



ZEEWOLF **72%**



+ různorodost misí
+ hratelnost
- ovladatelnost
- kód až po čtyřech misích

ARCADE

Jungle Strike	88
Desert Strike	80
Zeewolf	72
Apocalipse	62
Seek & Destroy	60

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Požadavky:** Amiga 1200. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Empire + Binary Asylum, 1994. **Testoval:** Lewis

To bylo ke hře zhruba vše, tudíž už jen závěr a můžu zas gamesit. Nejlépe ho provedu srovnáním s hrou Desert Strike. Ta má bezesporu daleko lepší grafiku a asi i zvuky. Hudby se zde taky dočkáte jen při úvodu. S hratelností si již tak jistý nejsem. Protože skvělá grafika a tuny animací není všechno, můžu Zeewolfa považovat za dobrou hru. Pokud by příště ty vektory a fraktály byly potaženy sem tam nějakou texturou, nebyl bych proti. Ale i tak stojí Zeewolf za zkoušku. Je vidět, že i na jednu disketu jde udělat kvalitní hru. To je vše a já se konečně můžu vrhnout na devátou misi.

LEWIS

AMIGA

Dragonstone

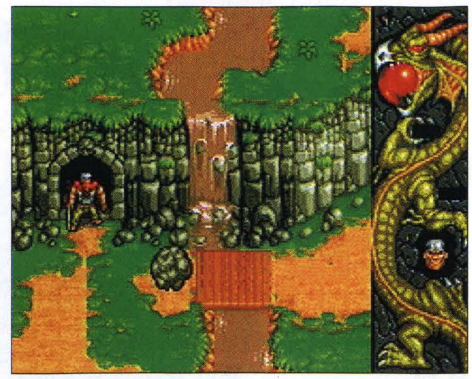
Nebudu příliš filosofovat, když řeknu, že žijeme ve světě plném paradoxů. V zemích bývalé Jugoslávie se stále zbytečně vede válka. Policejní Akademie má již sedm dílů, ačkoliv ten sedmý je horší než šestý, šestý je horší než pátý atd. V některých zámořských profesionálních soutěží berou hráči miliónové platy a přesto chtějí víc. Do ovzduší se dostává stále více nečistot a přesto spotřebováváme více a více energie, čímž se do vzduchu proniká více nečistot. Vloni při mistrovství světa zahynul famózní automobilový závodník Ayrton Senna, ale kola formule jedna se vesele točí dál. Mohl bych pokračovat dál, ale někteří z vás by asi usnuli, aha tak už se stalo, proto raději přejdu k jádru věci. Na hru Darkmere se netrpělivě čekalo bezmála dva roky a výsledek byl poněkud rozpačitý. A na hru Dragonstone se čekalo ani ne čtvrt roku a výsledek? Ten vám přinesou následují řádky.

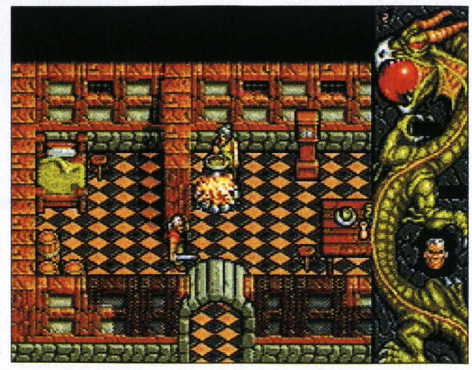
Nebudeme si nalhávat, že Dragonstone nemá s Darkmerem nic společného. Má toho společného dost, naštěstí ale ne chyby. Pro přesnost uvedu, co to vlastně ten Darkmere byl. Byla to fantasy 3D akční adventure, což je na první pohled zajímavá kombinace. Dlouho trvající nahrávání už tak zajímavé nebylo, ještě že grafika a příběh byly na vysoké úrovni. Stejně tomu je tedy i s Dragonstonem. Příběh se dozvíte sice až během hry, ale uvedu ho teď. Opět se jedná o souboj dobra proti zlu, což je více než klasické téma. Klidný život ve Středozemí (náhoda či záměr?) byl chráněn čtyřmi rytíři, kteří byli dohromady neporazitelní. Zradou byl ovšem jeden z nich vylákán z pevnosti, kterou spolu obývali, a pak byl podle zabit barbarským náčelníkem. Síla čtyř byla zlomena a zlo přišlo do Středozemí. Barbaři a draci ovládli zem. Nic však není ztraceno, protože v místě kde se obloha střetává s mořem, může být síla čtyř obnovena a do Středozemí se pak navrátí mír. Je k tomu ale zapotřebí hrdinu, který se na toto místo probojuje. Tím hrdinou se můžete stát vy. Hrdina, ale není předem dán. Můžete si vybrat mezi hrdinou a hrdinkou, zvolenému rekovi pak můžete dát libovolné jméno. To je první z mnoha rozdílů oproti Darkmere. Další zjistíte po spuštění hry.

Postavičku totiž vidíte se shora, navíc ještě zmenšenou a to vše ve zvětšeném hracím okně, což je docela podstatná změna. Hlavní změnou, která potěší každého, je scrolling, tzn. konec nekonečnému čekání při přecházení z obrazovky do obrazovky. Nahrávání a čekání hrozí jen u přecházení z úrovně do úrovně a to už je v pohodě. Ani ovládání nezůstalo stejné. Stále se pohybujete joystickem, ale pomocí fire sekáte a v případě podržení fireu vyvoláte fireball. Nejste již odkázáni jen na svůj meč, ale můžete používat i magii, příjemná to změna. Menu vyvoláte klávesou SPACE nebo druhým tlačítkem joysticku. V něm zjistíte další příjemnou novinku. Vaše postavička má několik vlastností, které se časem zvyšují. Nikoliv jako třeba u Heimdalla, tedy s každým seknutím či výstřelem, ale vypitím lektvaru, magickým přičiněním či obyčejným vylepšením meče. Na zabití příšery pak stačí méně úderů a na vyvolání fireballu (navíc s větší silou) kratší čas. Mimo změny vlastností se mění i počet životů. Nemáte totiž jen jeden ale hned tři, ty pak pomocí příšer ztrácíte a pomocí lektvarů získáváte zpět. Aby to nebylo tak jednoduché, provedli autoři několik změn. Potraviny a nápoje na zvýšení energie nemůžete skladovat a ještě k tomu se zvýšila obtížnost soubojů.

Prostě něco za něco. Abych nezapomněl, změnil se i způsob sbírání věcí. Již není třeba vyvolávat menu a pak stále volit příkaz VZÍT, nyní stačí na věc stoupnout (jako u již zmiňovaného Heimdalla) a je to.

Teď to možná vypadá, že toho moc společného nezbylo, ale chyba lávky. Rukopis autorů Darkmere je více než zřejmý. Grafika, animace postaviček, podobný styl děje a i vaše postavička (hlavně hrdinky - to jsou paradoxy, já to říkal hned) je Ebrynovi více než podobná. A když jsem u té grafiky, tak to trochu rozvedu. Podle mě se už tak dobrá Darkmerovská grafika ještě zlepšila. Všechno je velice dobře prokreslené, exteriéry i interiéry jsou prostě O.K. Zvukům také nemám co vytknout, zpěv ptáků či šumění vody jsou bez chyby. Hudba je sice dobrá, ale uslyšíte ji jen při úvodu. Atmosféra je opět skvělá, brzy budete vtaženi do děje a jen tak se vám nebudete chtít od něj odtrhnout. Příběh je plný zvratů a až ke konci se dozvíte, kdo doopravdy jste. Jedna věc vás ale asi příliš nepotěší, tou je ukládání pozic. Bylo totiž zrušeno a nahrazeno systém passwordů. Jenže heslo se dozvíte až po projití celé úrovně, navíc je 20 (slovy dvaceti!) místné a ještě k tomu se skládá z malých i velkých písmen, čísel i znaků, což je docela úchylné.

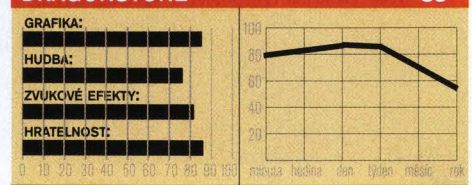




Pokud jste hráli Darkmere, ale i pokud ne, Dragonstone si určitě zahrajte. Čeká vás více úrovní na projití, hádanek na vyřešení, nepřátel na zabití a přátel na pokec. Dragonstone je zkrátka synonymem pro akční adventure, pokud máte oba dva typy her v oblibě, pak si tuto hru v žádném případě nenechte ujít.

LEWIS

DRAGONSTONE 85%



+ grafika
+ zvuky
+ příběh
- systém passwordů
- oživování nepřátel

AKČNÍ ADVENTURE

Dragonstone	85
Heimdall 2	83
Heimdall	75
Darkmere	73
Cadaver	68

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga 500, 1 MB RAM, dop. 2xFDD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Core Design, 1994. **Testoval:** Lewis

BRAVE® COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

486 SX - 25 MHz / VL BUS *27.900,-*
486 DX - 40 MHz / VL BUS *28.900,-*
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS..... *28.900,-*
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS..... *31.300,-*
PENTIUM - 60 MHz / PCI *44.400,-*

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

2 LETÁ ZÁRUKA

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + *2.500,-*
HD 340 MB ..... + *1.200,-*
HD 420 MB ..... + *2.000,-*
HD 540 MB ..... + *2.900,-*

CD-ROM Mitsumi tripple speed..... + 4.990,-
CD-ROM Mitsumi quattro speed..... + *6.900,-*
zvuková karta SOUND FX 16-bit ..... + *2.500,-*
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 ..... + *1.990,-*

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobrani 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 l. 723
DĚČÍN: DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619 **PÍSEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

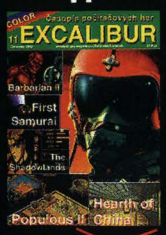
NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

EXCALIBUR

PLATÍ JEN NA ÚZEMÍ ČESKÉ REPUBLIKY - JEN DO 1. BŘEZNA 1995: **SLEVA AŽ 69%!**

SPECIÁLNÍ NABÍDKA

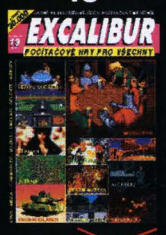
NYNÍ MÁTE MOŽNOST ZÍSKAT STARŠÍ ČÍSLA EXCALIBURU ZA PODSTATNĚ NIŽŠÍ CENY. TENTO NEJČTENĚJŠÍ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER MNOZÍ Z VÁS ODEBÍRAJÍ NEBO KUPUJÍ, AVŠAK VAŠE SBÍRKA NENÍ KOMPLETNÍ. PROTO VÁM NABÍZÍME TUTO MIMOŘÁDNOU PŘÍLEŽITOST: **1 STARŠÍ ČÍSLO ZA 12 KČ.** NAPŘ. ZA 10 STARŠÍCH ČÍSEL ZAPLATÍTE JEN 120 KČ.

11


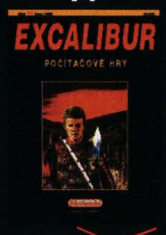
cena ~~24 Kč~~

12

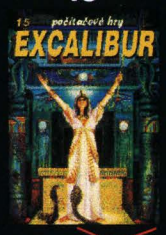
cena ~~24 Kč~~

13


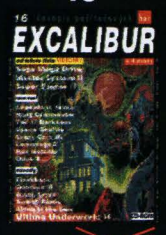
cena ~~24 Kč~~

14


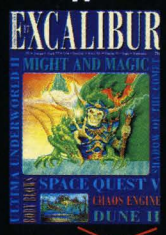
cena ~~29 Kč~~

15


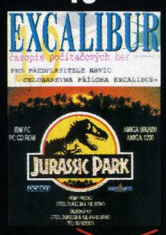
cena ~~29 Kč~~

16


cena ~~29 Kč~~

17


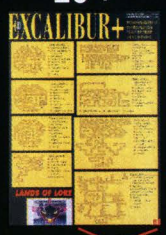
cena ~~29 Kč~~

19


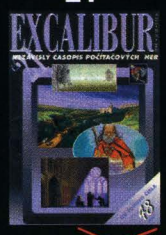
cena ~~29 Kč~~

20

cena ~~29 Kč~~

20 +


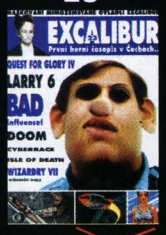
cena ~~5 Kč~~

21


cena ~~29 Kč~~

22

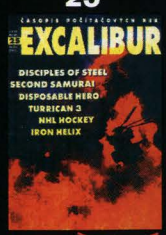
cena ~~39 Kč~~

23


cena ~~39 Kč~~

24

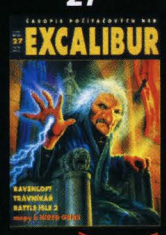
cena ~~24 Kč~~

25


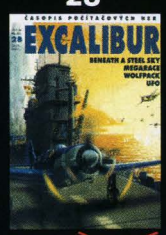
cena ~~24 Kč~~

26

cena ~~24 Kč~~

27


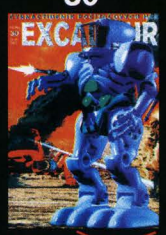
cena ~~24 Kč~~

28


cena ~~24 Kč~~

29

cena ~~24 Kč~~

30


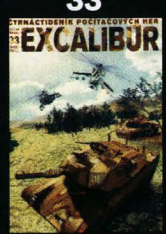
cena ~~24 Kč~~

31

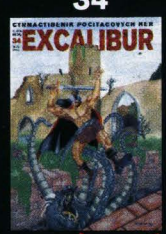
cena ~~24 Kč~~

32

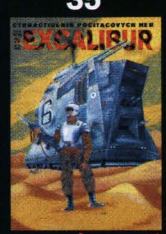
cena ~~24 Kč~~

33


cena ~~24 Kč~~

34


cena ~~24 Kč~~

35


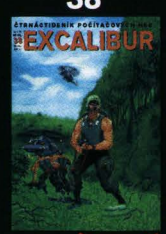
cena ~~24 Kč~~

36

cena ~~24 Kč~~

37

cena ~~24 Kč~~

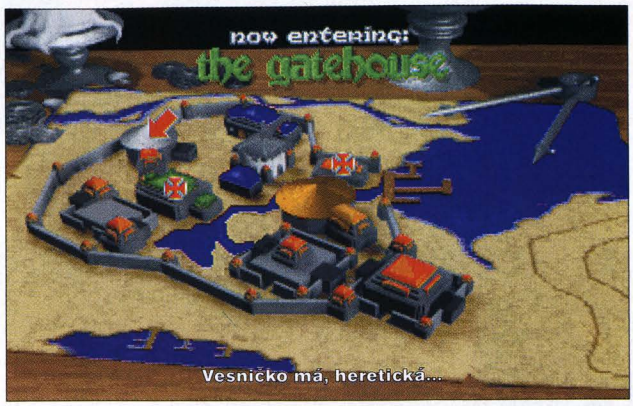
38


cena ~~24 Kč~~

NA SLOŽENKU TYPU C (K SEHNÁNÍ NA POŠTĚ) NAPIŠTE ADRESÁTA: **PCP, BOX 414, 111 21 PRAHA 1.** ČITELNĚ VYPLŇTE ADRESU, NA KTEROU CHCETE ČASOPISY ZASÍLAT (VČETNĚ PSČ). NA ZADNÍ STRANU „ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE" SROZUMITELNĚ A **ČITELNĚ** NAPIŠTE, JAKÁ ČÍSLA SI PŘEDPLÁCÍTE, VYNÁSOBTE JEJICH POČET CENOU, SEČTĚTE A ZAPLAŤTE NA NEJBLIŽŠÍ POŠTĚ. KONTROLNÍ ÚSTŘIŽEK SI PONECHTE. DO 28 DNŮ PO ZAPLACENÍ SLOŽENKY OBDRŽÍTE OBJEDNANÁ ČÍSLA, KTERÁ MÁME K DISPOZICI, POŠTOU NA VÁMI UVEDENOU ADRESU. ČASOPISY NEZASÍLÁME NA DOBÍRKU. INFORMACE NA TEL: 02 / **66 71 23 15** OD **9.** DO **16. HOD.**

PC

Heretic



„Aurea prima satast aetas, quae vindice nullo.“ - Býval kdysi zlatý věk, který nepotřeboval soudců. Všichni totiž po sobě stříleli ...

Kdo chce tam, pomozme mu tam, říkám si, když vpálím jeden ze svých ohnivých šípů do odporného netopýra a lehce se odvznáším pryč. Zatraceně, tamhle je další. A jenom s tyčí na něj. „Ahoj, ty seš ale sympaťák. Už ti to někdo řekl?“ snažím se ho uchlácholit, zatímco mu rejpu v břiše tyčí...

A je to opět tady. Trochu jiné, zase nové, ale především s hektolitry krve na podlaze a mozky na zdech. DOOMmaniaci, kteří běžně snídají kusy jater svých sourozenců a při ranní cestě do školy střílejí po popelářích, si jistě poposednou, neboť je tu nová hra od RavenSoftu.

Hned na začátku bych rád podotknul, že Heretic (dále jen Hrtc) vypadá jako přesná kopie DOOMa. Bohužel, je to tak. Redakce byla znechucena, je ale fakt, že bylo proč. No, necháme toho a popojedeme.

Systém hry je všeobecně známý, a tak nic nebrání tomu, abychom začali hrát. Ze začátku je náš hrdina vybaven poněkud skromně, a sice tyčí a jakousi krystalickou holí, což je vlastně „roťák“ chrlící krystaly. Nemusíte se však bát, protože ve hře je zbraní spousta, čili našemu hrdinovi hned nějaká ta smrt nehrozí. A teď vsuneme jednu jobovu zprávu. Notoricky známé čity z DOOMa typu idkfa či iddqd jsou Vám zde čistě na dvě věci. Pokud to risknete a napíšete kód na zbraně, všechny se Vám vyruší a zbude Vám v ruce holá tyč (samozřejmě i s tou se dá zabíjet - ale pozor!! Doma to raději nezkoušejte). V případě nesmrtelnosti se s Vámi hra již tolik nemazlí a rovnou skončíte mrtvi v tratolišti krve. A vůbec. Rád bych podotknul, že tady zase tolik krve není, neboť z mrtvých odcházejí jenom duše, čili jim červená neteče. Myslím, že tuto „inovaci“ uvítají zejména rodiče menších ratolestí, kteří se mohou kochat tím, jak vedou své dítko ke zdárnému životu.

Co se grafiky týče, je stejná jako u DOOMa, čili bitmapová a barevná. Vše je prokreslené, animace plynulé a pohled na mrtvou mumii Vás potěší více, nežli výhra v jedné nejmenované televizní hře. Zvuk, jak jinak, je kvalitní.

Jediná novinka, kterou DOOM neměl, jsou bojové pomůcky. Totiž při procházení chodeb byste mohli narazit na přesýpací hodiny, či knihu s lebkou na titulní straně nebo na křídla. Pokud se tak stane, vězte, že přesýpačky nejsou tím, co by se mohlo zdát, ale jsou dokonalou časovanou pumou. Křídla svůj účel plní dokonale a kniha slouží jako již známý berserk. Upozornění: přesýpačky vybuchují velice rychle, asi tak za půl sekundy, tak si dávejte pozor!!!

A ještě jedna se tam vyskytuje. Pro hru na síti je v adresáři obsažen tzv. Deathmanager. Je přehlednější a rychlejší, nežli nastavení v setupu. Pro ty, kteří na síti teprve začínají, to bude určitě příjemné (viz. já před půl rokem).

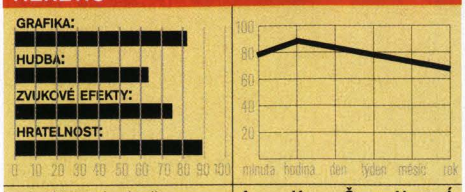
Ovládání je stejné jako u DOOMa, čili klávesnice nebo myš či joystick. Znáte to.

Jeden kaz hry, který potká každého, jsou velice rozsáhlé levely. Kupříkladu ve druhém levelu jsem narazil na vypínač, který jsem zapnul. Kdesi v dáli se otevřely dveře. Než jsem k nim dorazil, dalo to více práce, než jsem čekal.

Co shrnout závěrem? Heretic je vcelku ucházející hra, která má jednu obrovskou a jednu menší vadu. Tou první je neoriginálnosti, neboť jde o zeditovaného DOOMa. Co se té druhé týče, je to rozsáhlost levelů. Ale jinak, jinak to vcelku ujde. Pokud jste zavilí DOOMmaniaci, Heretic by neměl uniknout Vaší pozornosti.

ROGER T. ■

HERETIC 71%



+ kvalitní zvuk a hudba	
+ zase něco nového	
+ grafika	
- rozsáhlé levely	
- špatná kopie DOOMa	

A K Č N Í	
DOOM	89
DOOM II	83
Heretic	**71**
Spear of Destiny	68
Wolfenstein 3D	59

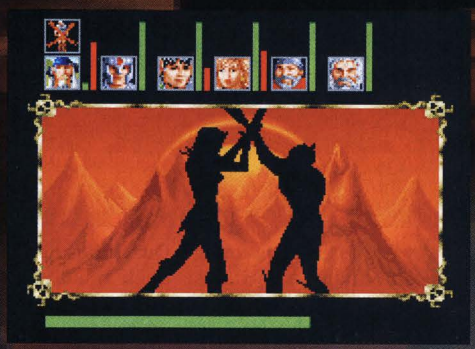
Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB. **Požadavky:** 386 DX/40, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** RavenSoftware, 1995. **Testoval:** Roger T.

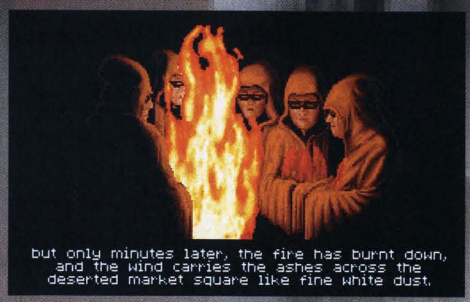
PC

Realms of Arkania:

Každý od dungeonu čeká asi něco jiného. Někteří preferují přímost dějové linie, další dávají přednost oslňující grafice a zvuku, pak jsou zde tací, co si myslí, že nejdůležitější je atmosféra a rozsáhlý příběh, kde vše souvisí se vším. K takovému myšlenkovému pochodu se kloním i já. Mezi mé nejoblíbenější dungeony patřila sága Might & Magiců (za svůj největší úspěch v dungeonologii považuji dohrání a zmapování Might & Magic III) a první dva Beholderi. Pak se objevil nový gigant fantasy, Sir-Tech, firma proslavená především svou, zatím, heptalogií Wizardry. A tento Sir-Tech nyní vydává druhé pokračování trilogie Severních zemí - Realms of Arkania: Star Trail. Hra je pokračováním známého dungeonu Blade of Destiny (Das Schwarze Auge) od firmy Attic, jež se na Star Trailu rovněž autorsky podílí. Obsahuje velké množství nejrůznějších doplňků a inovací...

Již úvodní epizoda mne přesvědčila, že se bude jednat o dungeon výjimečných kvalit. Sejdete se s bratrem elfího krále, Elsurionem. Dlouho vypráví (se speechpackem opravdu vypráví) staré historky o válce Elfů a Trpaslíků se skřety. Válka byla vyhrána díky tomuto spojenectví a na jeho počest byl stvořen magický artefakt - Salamander Stone. Avšak, jak léta plynula, staré doby upadaly v zapomnění a Salamander Stone byl ztracen. Nyní skřetí armáda opět povstala a není síly schopné jim odporovat. Snad kdyby se Trpaslíci znovu sjednotili s Elfy. Proto vás požádá o nalezení onoho kamene a o pomoc k nastolení všeobecného míru. Dveře se za ním ještě nedovřou, když k vašemu stolu usedá podivný člověk. Prohlásí veškeré ideály Elsuriona za plané a nabídne vám tisíc dukátů odměny za Salamander Stone... I po té se příběh dále větví a větví. Hra se ovládá velmi prostě myší, ale není nijak jednoduchá. Na úvod si hráč může vybrat mezi dvěmi úrovněmi obtížnosti. První z nich, novice, víceméně odpovídá běžnému standardu informací o postavě. Ale druhá, advanced, skýtá pravé potěšení pro všechny detailisty. Kromě běžných vlastností jako je síla, moudrost, obratnost atd. se objevují také záporné vlastnosti jako třeba klaustrofobie, nekrofobie, pověrčivost a podobně. To ale není zdaleka vše! Každá postava má ještě řadu dalších dovedností seřazených tématicky do sedmi okruhů (boj, intuice, příroda atd.). Vždy při přestupu na další úroveň dostane hráč k dispozici určité množství „pokusů" na zlepšení jednotlivých dovedností. Pravda, tuto práci za vás vykoná i počítač, ale žádný zavilý dungeonista si jistě nenechá ujít příležitost vypracovat postavu, takříkajíc, k obrazu svému (já sám jsem jenom generováním postav strávil čtyři hodiny). Dalším specifickým okruhem jsou kouzla. Žádná správná fantasy se bez nich nemůže obejít. Kouzla nejsou rozdělena, jak to bývá zvykem, pro jednotlivé obory (klerická, magická, elfí atd.), ale jsou dostupná pro všechny postavy. V závorce za nimi je uvedeno písmeno a číselná hodnota. Písmeno označuje příslušnost k druhu magie (E - elfí kouzlo, M - kouzelnické, D - druidské...) a numerická hodnota vyjadřuje stupeň porozumění. Takže Elf má mnohem vyšší hodnotu pro „své" kouzlo než pro kouzlo kouzelníkovo. Přirozeně, kouzel je rovněž nesmírné množství. Naštěstí program poskytuje i možnost vytisknout si charekteristické vlastnosti na tiskárně (celé dvě strany A4). Boj se odehrává v podobném systému jako ve hře Ufo. Pokud máte nainstalovaný speechpack, můžete si vychutnat perfektně namluvená zaklínadla. Samotný boj je vůbec jedna z nejzábavnějších částí hry. Časem, až se vaše postavy vypracují na vyšší úrovně, se mohou souboje se slabšími nestvůrami (skřeti, brouci, lupiči etc.) stát trochu nudnými. I na tuto možnost je však Star Trail při-




but only minutes later, the fire has burnt down, and the wind carries the ashes across the deserted market square like fine white dust.

Star Trail

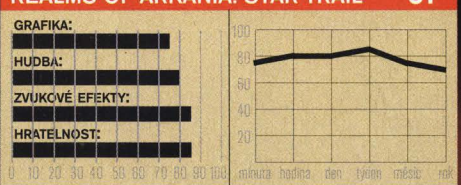
Konečně se zase mezi námi objevil nový dungeon. Je jich třeba jako soli, ale ve skutečnosti těch dobrých je jako šafránu. Star Trail patří do té druhé kategorie.

praven. Stačí ve válečném menu zjevujícím se u každé postavy zvolit počítačový boj. Na výběr jsou dvě možnosti - první, trochu pomalejší, je „the whole party", při zvolení druhé možnosti se zjeví obrázek dvou bojujících postav, životních funkcí vaší „party" a nepřítele, tento souboj trvá jen několik vteřin. Při soubojích si lze také vybrat, zda má či nemá být užívána magie. Tedy pokud nechcete plýtvat drahými astrálními body na slabé protivníky, stačí napsat ne. Nevýhodou těchto bojů je, že leckdy nedopadnou podle vašich představ (nechal jsem počítač vybojovat souboj s několika prakticky neškodnými broučky a šel jsem na záchod; jaké bylo mé zděšení, když jsem po návratu pln dobré nálady zjistil, že moje drahá čarodějka a milovaný mág se odebrali na věčnost do Boronových lovišť). Přirozeně, zdaleka nejúčinnější zbraní jsou útočná kouzla, leč astrální body se doplňují velmi pomalu. Kromě těchto notorických kouzel se v boji uplatní zejména magie působící na psychiku soupeře (skupina kouzel „Domination"). Hra obsahuje samozřejmě velké množství novinek. Na první pohled je z nich nejpatrnější systém pohybu. Můžete si buď vybrat mezi plynulým skrolováním ve stylu Ultima Underworld nebo skrolováním po čtvercích jako v klasickém dungeonu. Rovněž automapování doznalo změn. Na mapách měst jsou vidět sebemenší podrobnosti a mimo jiné se do ní dají vpisovat pohodlně poznámky. Mimo osídlené krajiny se pohybujete po velké mapě, na které jsou vyznačeny všechna města, všechny řeky, pohoří, lesy, rybníky a cesty. Mnohé ze stezek tam však vyznačeny nejsou a vy je objevujete cestou. Je samozřejmé, že cestujete rychleji po vyšlapané cestě než v horách etc. Pokud na něco narazíte, počítač vám to vždy oznámí (pokud se rovnou nedostanete do válečného menu). Cestou si můžete shánět obživu lovem, ať již zvěře či ryb. Se zásobami jsou vůbec nechutné problémy. Každá postava má totiž omezenou únosnost. Například můj válečník navlečen do pancéřové přilby, plátového brnění, kroužkové košile a v ruce s těžkým štítem unese jen tři dávky potravin a dva vaky na vodu (čtyři dávky). Když už nemáte, lidově řečeno, co do huby, začnete hladovět a žíznit. A pak již jen rychlý úbytek sil, smrt a život po životě. Váha předmětů, zcela mimochodem, snižuje počet pohybových bodů za kolo (3 jsou nebytné pro boj, 5 pro kouzlení). Peníze si můžete rychle vydělat poctivým hraním na nástroj v hospodě, akrobacií či tancem. Nepoctivě si vyděláte nepoměrně větší množství peněz, ale s rizikem odhalení. Objevil se také deník, jakási databanka, do které se automaticky zapisují všechny důležitější události a kam si můžete zapisovat poznatky z rozhovorů. Pro všechny, kteří si jako já zapisují každou zbytečnost je zavedeno vyhledávání informací podle položek. Stačí si jen zvolit skupinu (postavy, bohové, města etc.) a vybrat jméno (třeba položka postavy, jméno Ingramosch). Výsledek je nasnadě - nemusíte naštvaně listovat v deníku do půlnoci.

Ve hře se vyskytuje enormní množství různých rostlin a bylin, které slouží ke všemožným účelům (od univerzálních uzdravovačů až po těžké halucinogeny). Jestliže cestujete mimo město, máte možnost hledání rostlin během cesty. Je praktické mít v party někoho, kdo má vysokou úroveň dovednosti v léčení nemocí. Skřetí zbraně nebývají z nejčistších a tetanus není žádná velká legrace. Kromě toho, horečka a nachlazení se dá chytit kdykoliv a kdekoliv. Při spaní mimo hostinec bývá nezbytné postavit hlídky, neboť, kdo se chce ráno probudit s uříznutou hlavou a ještě okraden o vše. Aby se toto příjemné zpestření nestalo obtížnou zbytečností je možné si jednou provždy nastavit, kdo bude hlídat a kdo sbírat byliny a je pokoj. Ke všemu vám hraje skvělá hudba od Horsta Weickeho. Hra je prošpikována spoustou animací a zdánlivě náhodnými příhodami, jež dotváří dějový rámec a vytvářejí dokonalou atmosféru. Není možné na těchto stránkách vypsat všechny klady a inovace. Arkánie je opravdu nový svět.

Muddok

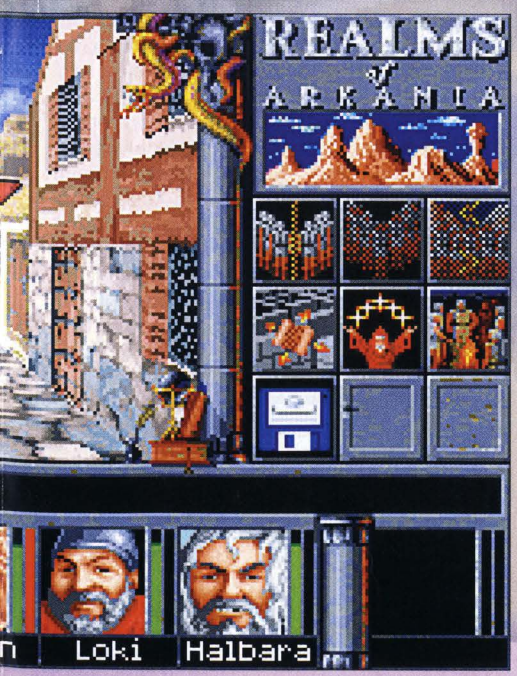
REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL **81%**



+ snadné ovládání
+ hrací systém
+ zábava
+ velmi propracovaná dějová linie

DUNGEON	
Realms of Arkania: Star Trail	81
Wizardry VII	75
Ravenloft	73
Might & Magic III	65
Blade of Destiny	45

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16. **Požadavky:** 386 DX/33, 4 MB RAM, 36 MB HDD. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Sir-Tech, 1994. **Testoval:** Muddok.



PC

Magic Carpet

Když si nějaký pobuda před mnoha lety vymyslel pohádku o létajícím koberci, tak zcela jistě netušil, do jakých obrovských rozměrů tato legenda naroste.

Když se jen pokusíme spočítat ty zástupy hrdinů, kteří tento dopravní prostředek používali, nemuseli bychom vystačit ani s prsty na všech končetinách. Jen namátkou bych z této téměř monolitické masy vypíchnul ty nejslavnější: Alladin, Sindibád, Baron Prášil, Muddok, JKL a mnozí další (ostatní členové redakce dávají přednost poklidnějším dopravním prostředkům; WotaN létá do redakce na koštěti, Haquel dává přednost čisté teleportaci, Lewise posílá maminka v sudu po Vltavě a -ml- dokonce jezdí metrem).

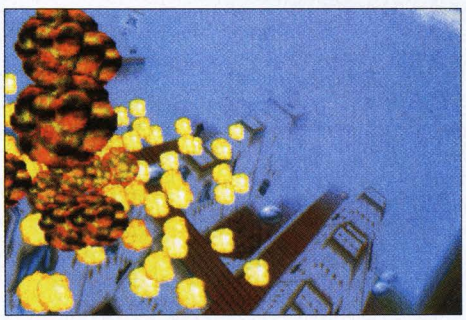
Právě pro naši redakci vyrobil Bullfrog simulátor u nás nejpočetněji zastoupeného dopravního prostředku - létajícího koberce. Důvody tohoto počinu se sice tají, ale v kruzích blízkých nejmenovanému ministerstvu se proslýchá, že tento simulátor byl vytvořen na zakázku Muddoga, jenž chtěl v klidu domova vybrousit svoji pilotní techniku (donedávna se ještě potýkal s obrovskými problémy v zatáčkách).

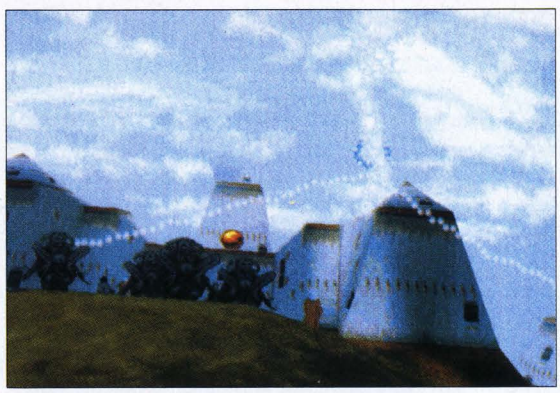
NÁZOR MUDDOK A LEWIS:

V zásadě souhlasíme s procentuálním ohodnocením Carpeta, neboť přes úžasnou grafiku se jedná o hru velmi stereotypní a nudnou.

První, co hře zaujme, je její perfektní grafika, která je vypracovaná do nejmenších detailů. Krajina je zpracována stejnou technikou jako slavný Commanche. Narozdíl od svého předchůdce je daleko jemnější a zabíhá i do těch nejmenších detailů - vysoké hory jsou rozděleny mořskou hladinou a řekami. Většina země je pokryta palmovými háji, ve kterých si pokojní občané užívají zdravého vzduchu. Obrovské paláce hlídají skupiny vojáků, které nekompromisně brání svěřený objekt. Mezi skalisky se ukrývají obrovští draci a oblohu pokrývají hejna ptáků. Jestliže k tomu ještě připočteme vlnící se moře, výborně prokreslené mraky, odrazy na vodní hladině a nepřátelé též na létajících kobercích, zjistíme, že co se týče grafického zpracování, nemá tato hra ve své kategorii v současné době konkurenci.

Ovšem hru nedělá jen grafika. Neméně podstatnou část tvoří i její děj a atmosféra. V manuálu je sice příběh hry zahalen mlhou obrovské mystiky, ale skutečnost je daleko jednodušší. Všechna mystika z manuálu se sráží v přebarvování koulí na bílé. Takto zabarvené koule potom balón automaticky donese do vašeho domovského sídla, které jste postavili na začátku mise. Když tak shromáždíte ve svém sídle dostatek bílých koulí, mise končí s hláškou o záchraně světa. Od asi čtvrté mise začnou proti vám bojovat soupeři na létajících kobercích, kteří zase přebarvují koule na červeno a jejich balón je odnáší do jejich panství. Plnění všech misí se tak zvrtne v přebarvování koulí, ničení nepřátelských sídel, balónů, vojáků a o vlastní obranu. Zpočátku to sice může být docela zábavné, zvláště když započítáme vynikající grafiku, ale asi po deseti misích ve stejně jednotvárném prostředí mě hra přestala nadobro bavit. Monotónnost hry jen dokresluje systém magie. Kouzel je sice docela hodně, ale když jsem zjistil, že se z 90% jedná o různé variace na kouzlo fireball, tak mě hra znechutila docela.





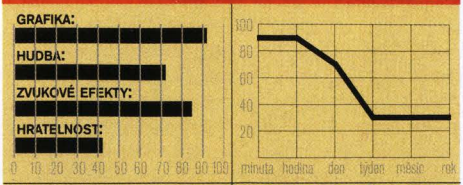
K téměř dokonalému technickému zpracování přispívá perfektní ozvučení, které je zpracováno jen o trochu hůře než grafika. Jejich největším kladem je jejich množství, neboť v Magic Carpetu je ozvučena téměř každá akce - hoření palem, šumění moře, křik ptáků, bojová kouzla atd. Vedle jejich technické kvality vyniká hlavně snaha o prostorové zpracování zvuku. Ne že by to byl surround sound, ale pokud máte stereofonní kartu, tak toho rozhodně nemusíte litovat.

Hudba je sice dobře zpracovaná, ale člověk, který se při orientální muzice hrané přes SB začne třást a vyrazí mu na čele alergická vyrážka, to neocení, protože hned na začátku zvolí volbu music off (můj případ).

Přes vynikající grafické a zvukové zpracování bych vám snad ani tuto hru nedoporučil vaší pozornosti, protože po prvotní euforii přijde velice záhy obrovská nuda a zklamání.

GENAGEN

MAGIC CARPET 69%



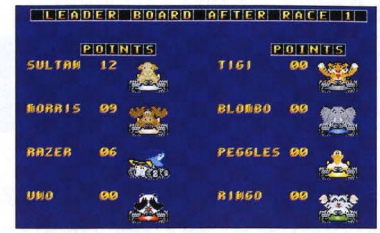
\+ dokonalá grafika
\+ výborné zvuky
\- nuda, nuda, šeď, šeď a šeď

SIMULÁTOR	
Pacifik Strike	81
TIE Fighter	80
Strike Commander	75
Magic Carpet	**68**
Commanche	67

Testováno na: 486 DX/40, grafický VLB akcelerátor Cirrus Logic 5428, 8 MB RAM. **Požadavky:** 386/40, VGA, 4 MB RAM. **Existuje na:** PC, PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** BullFrog, 1994. **Testoval:** Genagen

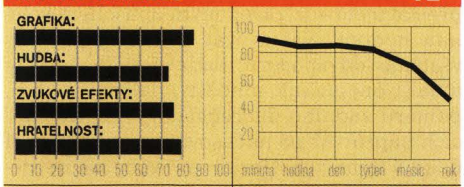
PC

Wacky Wheels



Zvířata mají právo na život. Mají i jiná práva, která by se jim neměla upírat, ale existují i výjimky, mezi něž jistě patří právo na řidičský průkaz.

WACKY WHEELS 72%



+ originalita
+ grafika
+ povedený sob Morris
- nemnoho zvěře

SIMULÁTOR	
Wacky Wheels	72
Crazy Cars	71
Test Drive III	65
Lotus III	53
Test Drive	50

Testováno na: 486 SX/20, 5 MB RAM, SB. **Požadavky:** 386, 4 MB RAM. **Doporučeno:** 486, 4 MB RAM, SB. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Beavis software & Apogee, 1994. **Testoval:** Mrkvoslav Pytlík

Závodů bugin, motorek, formulí a jiných nesmyslů se už vyskytlo nespočet. Jezdili v nich tvrďáci, tlusťoši, boháči, taxikáři a jim podobní, ale většinu z nich tvořili lidé. V hře této (tj.

Wacky Wheels) se však člověk neobjeví ani jeden. Zeptali jsme se náhodného kolemjdoucího, co si o tom myslí:

„Co si o tom myslíte?“

„Ale dejte mě s tym pokoj!“ odpověděl náhodný kolemjdoucí pán, přibližně 100-letý.

I zeptali jsme se jiného náhodného kolemjdoucího na jeho názor na tuto situaci:

„Jaký je váš názor na tuto situaci?“

„?“, podivil se náhodný kolemjdoucí„ Žádný člověk? Pak tedy dozajista robot!“

„Ne, ne. Ani robot.“

„??“, znovu se podivil náhodný kolemjdoucí a dal se podat.

Správou odpovědí bylo: zvíře. Správně, v této hře se vyskytují pouze zvířata. Tito tvorové usedají do svých motokár a závodí po vodě, písku, dřevu a malých dlaždičkách o titul, nebo o medaile. Co by to ale bylo za hru bez násilí a radosti nad soupeřovou havárií. Závodníci proto po sobě vrhají ježky, zákeřně si do cesty kladou bomby, lijou olej a vyvádějí podobné zlomyslnosti, bez kterých by asi těžko vyhráli. Jejich buginy jsou tak malé, že skoro nejsou vidět, takže to vypadá jako by po okruhu jezdily podivně vypadající hlavičky. Hra na

první pohled zaujme svou originálně zpracovanou grafikou a originálně zpracovanými obličeji závodníků. Je jen škoda, že se jich zde vyskytuje jen 8 (slovy osm), což se se závody Formule 1 nemůže rovnat. Musíme si však povšimnout i možnosti dvou hráčů, a to jak v závodě, tak na volném bitevním poli, kde se počítají pouze zásahy ježkem, bombou, plamenem nebo jiným vynálezem, který tam nalezneme. Další věcí, která u závodů F1 schází, jest honba za kačenkami. Tato možnost je zde pro případ, že obzvláště nudíme, jste doma sami a závody nás už nebaví. V této části hry se musí obzvláště přemýšlet, jak jsme se přesvědčili u náhodného kolemjedoucího hráče této fáze hry. I pozdravili jsme ho našim pařanským pozdravem a zeptali jsme se ho, nad

čím tak usilovně přemýšlí:

„Nazdar ty jedna zpařená stará kompjúterová kryso, jak ti dupou králíci a cvakají džojstíci? Hele, nad čím tak usilovně přemýšlíš?“

„Nazdar čéče“, pozdravil nás postaru, „neruš, jo! Právě teď přemýšlím, do které z toho nepřeberného množství kachen se mám trefit, a nebo že bych oddělal toho kačera s leteckou čepicí na hlavě? Teda nevím, nevím, budu muset ještě notnou chvíli myslet.“

Vidíte, že se musí dost přemýšlet, a proto bych tuto hru doporučil hlavně intelektuálům. Tedy, nejen jim, ale i jiným. Z těchto dvou vět plyne, že hra je vhodná pro děti, které již dokáží sami cloumat joystickem ve směru jízdy, ale také pro starší tvory, kteří se k tomuto cloumání joystickem dokáží snížit.

Nyní již přistupme k technickému vzhledu této gamesky (český překlad: hříčky). Vaše supermalé autíčko, z něhož čouhá supervelká hlava jednoho z favoritů, je vidět ze zadu, podobně jako u hry Crazy Cars. Podklad, po kterém se pohybujete je pravděpodobně bitmapový, ale ruku do ohně bych za to nedal. V této hře máte s autíč-

kem mnohem více volnosti, než v ostatních, jí podobných, jelikož můžete jet kam chcete, pokud tam ovšem není nějaká překážka. Na dráze se povalují, opalují, koupají, hrají si, střílí, sedí u holiče a jedí velice pěkně vyvedení ježci, které po jejich sebrání můžete vrhnout na svého soupeře. V průběhu hry hraje průměrná hudba a ozývají se průměrné zvukové efekty, které spolu s nadprůměrnou grafikou zaručují skvělou zábavu. Potěším i piráty a nepiráty, kteří si vzali předsevzetí, že si nikdy žádnou hru nekoupí, jelikož již nějakou dobu běhá po světě šáreváre této dost povedené hry.

Shrňme to tedy. Apogee spolu s Beavis software vypustily do světa obdivuhodně originální a neméně povedenou hru, ve které se mimo jízdy v motokáře i pobavíte. Toť vše. Domluvil jsem. Howg. Tak nazdárek!

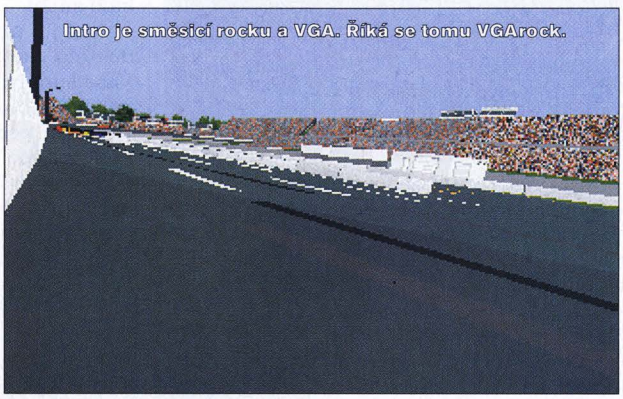
MRKVOSLAV PYTLÍK

PC

Nascar Racing

Závodit se sériovými vozy bylo vždy mým snem. A ten se nyní stal skutečností... (i když ne tak docela).

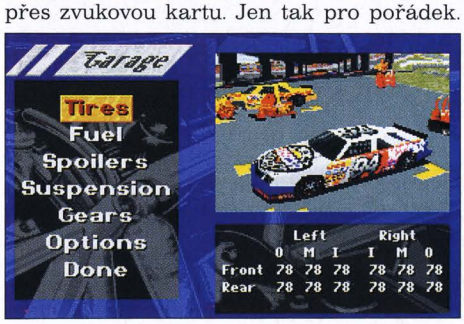
Je to tady, poslední kolo a mám to za sebou. Zatím se držím na druhé pozici. Tak teď! Kopnu tam trojku a vystartuji. Udělám myšku a už ho mám vedle sebe. Cílová čára na dohled. Otáčky stoupají ..... 8 700, 8 900, 9 200, červená kontrolka splašeně bliká, tlak a teplota oleje nebezpečně rostou. Nedbám. Usilovně se snažím předjet. No, ještě kousek, no tak! Ruka hmatá po řadící páce. Setinku sekundy před tím, než jsem sešlápl spojku se ozvalo duté „Plumb!“ a display flegmaticky bliká se svým „Blown Engine“. Dojíždím na okraj tratě, smutně mačkám „Esc“ a vracím se do garáží. Všechny mé naděje jsou ztraceny ... nedojel jsem.


Intro je směsicí rocku a VGA. Říká se tomu VGArock.

Když se mi do rukou dostaly diskety se hrou Nascar Racing od firmy Papyrus, (dále jen NR), třásl jsem se nedočkavostí, abych ji nainstaloval a začal už konečně hrát. Kdo si vzpomíná, tak ví, že to není tak dávno, co tato firma vytvořila skvělý simulátor závodů Formule Indycar. No, a máme tady další dílko od jejích tvůrců s názvem Nascar Racing.

Hned v úvodu bych rád podotknul, že NR je velmi zdařilý produkt. Hned po spuštění hry, které trvá na pomalejších počítačích asi tak čtvrt minuty, se Vám na monitoru objeví úvodní logo firmy Papyrus. Hned po něm následující intro není příliš obsáhlé, ale hudba k němu je přímo uchu lahodící (zvuk je vůbec kvalitní, ale o tom později). Stručně Vám předvede závod na trati a zakrátko se rozhlížíte v „main“ menu. Je tady na výběr spousta věcí. Můžete zvolit zajet si jen tak jeden závod, nebo šampionát. Další výhodou, stejně jako u Indycarů, je možnost hry dvou hráčů. Pokud ovšem oba dva nevlastníte modem, nemusí Vás toto menu příliš znepokojovat. Jako formu tréninku a zároveň testování vozů na sezónu nabídka obsahuje položku „Preseason Testing“, ve které lze volně jezdit po všech tratích a zároveň si upravovat vůz. „Options“ jsou také rozsáhlé. Přes obvyklé nabídky způsobu ovládání, pomocných funkcí, jakými jsou např. automatické řazení, nezničitelnost (pozor, motor můžete „přetočit“ i při zapnutém no-damage), srovnávání směru po výjezdu ze zatáčky, grafiku, ostatní jezdce, kde můžete určovat jejich dokonalost, počet či sílu, až po zvuk. U toho se na chvíli zastavím. Zvuk tvoří jednu z nejlepších stránek této hry. V „options“ si můžete zvolit hlasitost svého motoru, ostatních vozů, sílu nárazů, pneumatik atd. Ale je toho víc. Zvuk motoru u vašeho auta je natolik realistický, že i já, jakožto tvor přes auta, překročíc hranici kritických 9 000 otáček, jsem se pomalu sunul pod židli ve snaze si zacpat uši. Hlas motoru, který je vystupňován ke zmučenému ječení (musím však upozornit, že motor je čistě závodní, čili Vás to tak nemusí mrzet, protože ten vydrží takřka vše), Vás donutí buď zabrzdit nebo to zkrátka „překroutit“. Ostatní zvuky jsou také velice realistické a hlavně perfektně udělané (jestli Vám mohu poradit, ztište si zvukovku, dokud nevyjedete z depa, jinak..., ale to už uslyšíte sami). Pro zatvrzelce musím dodat, že zvuk je takto kvalitní pouze přes zvukovou kartu. Jen tak pro pořádek.

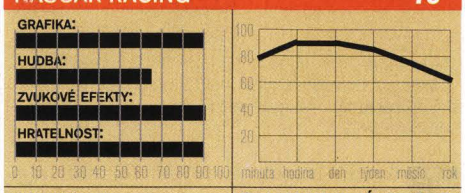
Depo na vylidněném stadionu. Přípravy na test.



Hra podporuje dohromady okolo 20ti karet mimo PC Speakeru. Ovšem pokud „soundíka“ máte, těšte se. Je na co. Grafická stránka věci také vynikající. Standardní VGA ve svém rozlišení 320x200 ve 256 barvách. Jedna věc ji poněkud kazí a to je rychlost počítače. Pokud si navolíte plné detaily a maximální „frame rate“, můžete se býti skoro jisti, že na strojích pod 486 DX se budete úspěšně dívat na polostatické obrázky. Plnou grafiku můj počítač se svými 66 MHz také příliš nevital. Animace byly trhané a jízda (ne ten Svěrákův film) tím ztrácela na přitažlivosti. Nejoptimálnější je nastavení všech položek na „auto“ a pak to vcelku ujde.

Samotná jízda je požitkem. O tom, že lze v garážích zcela přestavovat Váš vůz, už vůbec nehovořím, neboť bych to mohl rozepsat na 3 stránky. Snad jen tak stručně. V depu si přestavujete vůz zavedeným způsobem volením hodnot. Nastavovat můžete prakticky všechno od spoilerů, zadní křídla, teploty a tlaky pneumatik, množství paliva v nádrži, poměru zadního diferenciálu, náklonu hnacích náprav až po načasování převodovky či tlaku v tlumičích. Nerad to říkám, ale nejsteli plně vyučený automechanik nebo se nevyznáte v těchto maličkostech, prakticky ne-

NASCAR RACING **79%**



+ kvalitní zvuk
+ dobrá grafika
+ reálnost
+ možnost úpravy vozů
- obtížné nastavení správných hodnot při úpravách vozu

SIMULÁTOR

Nascar Racing	79
Indycar Racing	75
Formula 1 Grand Prix	72
Sunt Car Racer	67
Network Rally	59

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB. **Požadavky:** 386 DX/40, 4 MB RAM, 18 MB HDD. **Existuje na:** PC.
Výrobce: Papyrus, 1994. **Testoval:** ROGER T.

máte šanci někoho předjet. To je asi tak jediná chybička této hry, ale znáte to, prostě se vloudí.

Uááá! Nechtějí se nechat předject. Nechte toho!

Další věcí je příležitost pro tvořivé hráče, a to možnost si vyzdobit svůj vůz vlastními válečnými barvami a k tomu slouží tzv. „paintkit“, který je k nalezení v adresáři NR.

Co říci závěrem? Nascar Racing od firmy Papyrus je velice kvalitní hra se silnou převahou kladů a troškou záporů. Je ale možné, že kdyby si autoři nedávali takovou práci s daty ovlivňujícími vlastnosti vozu při zásahu do jeho nastavení a přidali pár tratí, mohl by vzniknout perfektní simulátor automobilových závodů. Tím Vás však nechci nijak odrazovat od této hry, naopak. Pokud jste fandové do aut a rádi závodíte, je hra Nascar Racing tím nejlepším prostředkem, jak si řádně „zapařit“. Takže, shánějte ji pilně i neomylně kde můžete a nezapomeňte: Je mnoho způsobů, jak si zajezdit, ale jen jeden, jak si opravdu vychutnat svého Kozla (pardon, to je mýlka), tedy jak si opravdu zazávodit. A právě tím je Nascar Racing.

ROGER T.

NÁZOR MUDDOK A LEWIS:

Teda nevíme, co se mu na této hře líbilo, ale nám skoro nic. Hlavně zábavou pokulhává za skvělým Stunt Car Racerem. Prostě nic moc.

PC CD-ROM

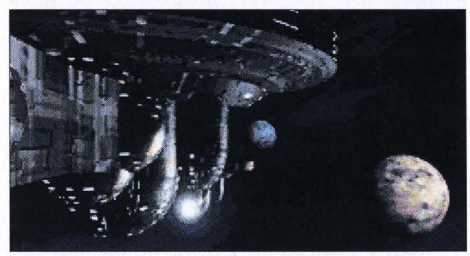
Novastorm

Čeho jsem se dočkal, to jsem nečekal - obrození Microcosmu v celé jeho kráse (špíně).

Kompaktních disků se v počítačovém světě (tzv. games worldu) stále více užívá. Není také důvodu, proč by tomu tak nemělo být. Výrobní cena jednoho disku je vzhledem ke kapacitě mno-

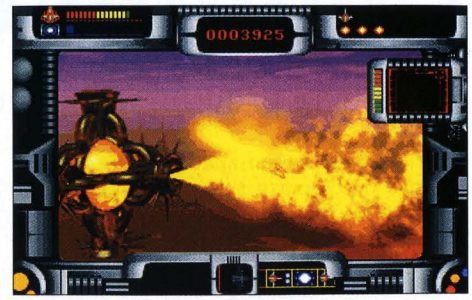
hem nižší než u disket (někde jsem slyšel, že v přepočtu snad deset haléřů na megabyte). Oproti disketě je také množství dat na jednom CD mnohonásobně větší. A to ani nemluvě o tom, že kompaktní disky se dají kopírovat jen velmi obtížně a normální člověk tuto šanci ani nemá. Bohužel, stále více firem trpí jakousi „gigantomanií" a snaží se hráče zavalit množstvím animací, samplů, mluveného slova etc. Tak začali vznikat první projekty, např. Rebel Assault, Iron Helix etc. Dostalo se jim velké pozornosti a nesporně byly komerčně úspěšné. I když nadšení pozvolna opadlo, stále se ještě vyrábí stupidní hry s ubohým příběhem a nádhernou scenérií. Jestli bude tento trend pokračovat, nevím (už ani ty deprese nejsou to, co bývaly). Jisto je jen, že na cédéčkách se již objevují i hry výborné - např. Battle Isle II, Under a Killing Moon, Wrath of the Gods etc.

Nyní jsem se konečně dohrabal k tomu, o čem píši. A totiž k Novastormu. Bohužel, Novastorm nepatří do té druhé kategorie. Ale ani do té první. Tvoří jakousi styčnou hranici kvality a braku. Je to totiž jedna ze současných nejlepších střílečka ve vesmíru.



Nepřináší s sebou žádné originální nápady, ale skvělou hratelnost. Se svou stíhačkou ztoastujete (lidově řečeno, zapečete do země) nesčetné tucty nepřátel. Nepřátelé však nejsou jediné překážky v trnité cestě k vítězství; kličkovat velkou rychlostí mezi ledovcovými útvary je samo o sobě značně složité. Pointou hry je likvidace znepřátelených počítače SCARABa, jenž ovládl veškeré pozemské systémy a zahájil válku proti lidem. Jedinou šancí, jak zachránit ostatky lidstva, je proniknout defensivním systémem a zničit počítač. Jak jsem psal, nic moc originálního. Překvapení ze hry by asi nebylo úplné, kdybych vám řekl, kdo bude pilotovat „hand-made" stíhačku lidstva.

Ovládání je velmi jednoduché, stíhačku vidíte zezadu a létat můžete nahoru, dolů, vpravo a vlevo. Na výběr je slušný arzenál zbraní, který zahrnuje kromě prvotního jednohlavňového laserového (hohoho!) kanónu také řízené střely, „smart" pumy, štít, různé nadstavby pro kanón (dvouhlavňový, trojhlavňový, mnohohlavňový), bezpilotního wingmana etc. Přirozeně, nebyla by to zábava vlastnit takové množství zbraní hned od počátku. Proto musíte nejdříve zlikvidovat soupeře a poté mu odejmout zbraně (respektive, po masivní explozi soupeře, seberete blikající mnohoúhelník a je to). Hra obsahuje celkem čtyři mise, z nichž každá je rozdělena na další čtyři stáže. První, vulkánová planeta Callinhor, je tvořena erupcemi sopek, žhavými lávovými polemi a semtam nějakým kopcem a údolím. Druhá, pouštní planeta Kallum Koll, je pokryta



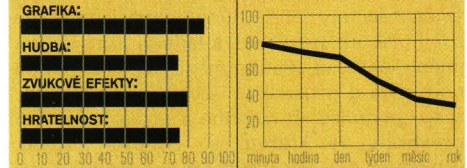
do běla rozpáleným pískem a protkána kaňony. Třetí, ledová planeta Quiggin, je tvořena ledovcovými stalagmity a stalaktity. Čtvrtá, závěrečná mise - kosmický křižník Excelsior, se zaobírá likvidací SCARABa. Nejprve asteroidový pás, potom vnější ochrana a nakonec let křižníkem. Málem bych zapomněl, na konci každé stáže vás čeká Guardian. Že s ním nebude lehkého pořízení, to snad nemusím psát, každý strážce má jen jedno či dvě slabá a zranitelná místa. Bohužel, všichni Guardianové se pohybují v predestinovaných sekvencích, takže po troše cviku s nimi zas tak velké potíže nebudou.

Přirozeně, množství výborně zpracovaných animovaných představení vás nemine ani v tomto případě. Je pravdou, že pokud vás nemilosrdná likvidace „věcí" v zájmu lidstva baví, asi najdete v Novastormu zalíbení. Grafika je rychlá a jemná. Zvukové efekty a hudba jsou dobré. Neodsuzuji Novastorm, ale ani ho nevyzdvihuji. Víceméně další hra, jejíž komponenty (grafika,

zábava, originalita, idea...) vytváří průměr. Tak se tedy pohodlně posaďte, za 90 vteřin dosáhneme SCARABův obranný perimetr. Akce Novastorm začíná...

Muddok

NOVASTORM 69%



\+ velkolepá a rychlá grafika
\- neoroginální
\- celkově vzato, nuda

STŘÍLEČKA

Retribution	86
Novastorm	69
Creature Shock (1. část)	42
Microcosm	35
Rebel Assault	30

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 trplspd CD-ROM. **Požadavky:** 486 SX/25, 4 MB RAM, snglspd CD-ROM. **Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** Psygnosis, 1994. **Testoval:** Muddok

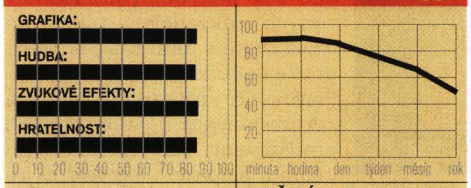
AMIGA

Cannon Fodder 2

Válka byla předtím jen jednou tak zábavná.

Tak konečně jsou zpátky. Ptáte se, kdo? No přece parta správnejch lidí z Cambridge, programátorský tým firmy Sensible Software. Tentokrát si pro nás připravili pokračování jejich slavné hry Cannon Fodder a tedy zhruba po roce přichází Cannon Fodder 2. Nebudu vám nalhávat, že jsem se netěšil, protože jsem těšil maximálně. Sensibláci jsou již dlouho mojimi favority a hlavně svým fotbálkem na mě udělali velice dobrý dojem, který příchodem prvního Cannon Foddera (CF) ještě vzrostl. Mám dojem, že všichni CF znají, ale na některé počítače dorazil trochu později, a proto ho budu stručně charakterizovat. CF je skvělá akční a trochu strategická hra, ve které s partou vojáků ničíte, co vám přijde do cesty. Občas máte i někoho zachránit, v čemž vám může pomoct spousta zbraní a dopravních prostředků (jako třeba tank). Stejný základ má samozřejmě i druhý díl, ale tento základ je obalen spoustou nových nápadů.

CANNON FODDER 2 **85%**



+ skvělá úvodní skladba
+ cestování v čase
+ zvuky
- stejná hudba
- dlouho nahrává
- nejde na hard

AKČNÍ STRATEGIE

Syndicate	89
Cannon Fodder 2	85
Cannon Fodder	84
Special Forces	72
Sabre Team	60

Testováno na: Amiga 500, 2.5 MB RAM. **Požadavky:** dop. Amiga 1200, 2 x FDD. **Existuje na:** Amiga. **Výrobce, rok:** Sensible Software + Virgin, 1994. **Testoval:** Lewis

Na úvod je opět připravena skvělá skladba, tohle prostě Sensibláci umí prvotřídně. Škoda, že to takhle nedokáží i jiné firmy, to by byla paráda, holt kdo umí, ten umí. Pak následuje klasická představovačka jejich týmu, tentokrát ale v dobových hadrech. Pak následuje známá úvodní obrazovka, nic nám již nebrání v započatí hry. Možná vás zarazí hudba či znělka před započetím mise, od minule se totiž nezměnila, sice je dobrá, ale mohli ji změnit, no nic, jedeme dál. Náplně misí se na první pohled taky nezměnily, opět je tu klasický úkol zabít všechny nepřátele, popřípadě zničit všechny jejich budovy, ale jednak později přibude nový úkol a jednak jsem ani nic jiného nečekal. Potom nezbývá než popadnout myš a prostřílet si cestu do další mise, resp. podmise. Rozhodně vás ale překvapí prostředí, ve kterém se ocitáte. Zatímco v prvním dílu jste všechen čas trávili v přítomnosti, tentokrát budete časem cestovat z jednoho období do druhého. Ať už by to bylo kvůli ďábelskému profesorovi, stroji času, náhodě nebo olomouckým syrečkům, je to jedno, prostě cestujete časem a basta.

Teď jsem vás nasytil, ale to nejdůležitější přichází až teď. Zábava ze hry se samozřejmě neztratila, střílení do vojáků, ničení budov atd. zůstalo. Hodně věcí se ale změnilo. Vašimi soupeři nebudou jen klasičtí vojáci, ale vzhledem k tomu cestování v čase budete střílet po rytířích, arabáších, ufonech (!) apod., zábava se tedy neztrácí, ale naopak graduje. Ti všichni jmenování budou mít stylové, dobové kostýmy a bydliště, ovšem s výzbrojí tomu tak nebude. Kdo se těšil na souboje meči či magií, má smůlu, protože vaše jednotka je do každého počasí (chci říct období) vybavena samopaly, popřípadě granáty a bazukou. A dát meče jen rytířům, to by nebylo fair play, tudíž i primitivní rytíři po vás budou střílet samopaly, házet granáty apod. Již víte, že budete střílet po ufonech, rytířích, arabech a gangsterech, ale nevíte, co budete moct zničit. Na destrukci tedy čekají středověké hrady, arabské mešity, chicagské obchody, ufonská obydlí a spousta dalších. Takže nuda opět

nehrozí. V první dílu měla lví podíl na zábavě různá vozítka a stejně i zde škála těchto vozítek velká. Od kolových vozů, vrtuloletů, přes tanky, jeepy až po létající talíře a jiné dopravní prostředky budoucnosti. I v tomto ohledu je o zábavu postaráno. Oproti minulému dílu přibylo fauny. Nedivte se proto, až potkáte ovci, psa či nějakého FBI (pro neznalce FBI = Futuristický Býložravec typu I). Některá zvířátka navíc zabečí (především ovce) či vybouchnou. A aby toho nebylo málo, přibyly již zmiňované typy misí. Takže mimo klasických zabíjení, chránění, ničení a aktivování čudlů, přibyl únos. Já vím, že to není nic světoborného, ale lepší něco než nic. A navíc po aktivování všech čudlů dostanete k dispozici vyzbrojený létající talíř (minule to byl vrtulník), což není k zahození.

Vidíte, že autoři se snažili zeslabenou originalitu poslinit (posilnit jsem chtěl říct) novými

nápady. A nebudu přeceňovat, pokud řeknu, že jejich snaha nevyzněla naprázdno. Už tak jistý si ale nejsem s obtížností. První díl byla taky docela fuška, ale tentokrát to je podle mě ještě o fous těžší. I když zas jak která mise, některá je zas dost lehká, rozhodnutí raději nechám na vás. Každopádně některé mise či podmise jsou fakt makačka. Třeba jedna mise u arabášů. Na jednom konci je bunkr nepřátel, na druhém konci tank a mezi tím lidičky, které máte chránit. Musíte se snažit zabránit útokům ze strany nepřátel a navíc při jízdě s tankem se musíte těm lidičkám (kteří se vám samozřejmě pletou do cesty) vyhýbat, fakt chuťovka. Nebo při nějaké ufonské misi se na vašeho jediného vojáka vyřítí asi 10 střílejících ufonů, to je taky chuťovka. Prostě je to hratelný.

No a protože už se blíží závěr, přichází na přetřes technické provedení. Grafika je opět skvělá, ať se jedná o středověkou Anglii, Chicago 30. let či ufonské základny. Žádná krajina není ochuzena o detaily, navíc se po obloze prohánějí ptáci či lidi na kolech (v případě futuristické krajiny). Vlastně je skvělá, protože je skoro stejná jako minule. Hudba prakticky zůstala stejná, přibyla jen skvělá úvodní skladba. Přibyly ale nějaké zvuky jako třeba nabíjení samopalu, plejáda skřeků a heků zůstala, takže zvuky skoro bez chyby. Ale jen skoro, protože nějaká chybička by se našla. Vadí mi, že helikoptéra a létající talíř mají stejný zvuk, stejně tak jeep a kolový vůz. Nevím, proč nemá každý vozejk svůj zvuk, to by snad nemusel být takový problém. No a konečně hratelnost, ta je samozřejmě taky perfektní, záleží jen, jak se vyrovnáte s obtížností.

Abychom zůstali při zemi, uvedu několik záporů či nedostatků. Stejně jako minule nejde uložit pozici po každé podmisi, ale až po dokončení celé mise. A stejně jako minule se vaši vojáci občas zaseknou u stromu, keře apod., což zamrzí zvlášť ve chvíli, když na ně letí granát a oni se nemůžou hnout. Navíc mě mrzí i ta opakovaná hudba či stejné zvuky. Pak taky nechápu, proč časová období nejsou seřazena chronologicky a proč jich není víc.

Takže teď nevím, zda je či není druhý díl lepší prvního. Už to sice není taková originální bomba, ale přibyla spousta nových nápadů,

stejně tak ovšem zůstaly nějaké chyby. Ale Sensibláci jsou oblíbenci a ačkoliv jsem čekal o něco víc, zklamán nejsem. Pokud se v případném třetím díle vyvarují těch několika chyb a přidají nové nápady, určitě se bude nač těšit. Nyní je tu ale Cannon Fodder 2 a vaši timecopové čekají na dobrého velitele. Budete jím vy? Já doufám, že ano.

LEWIS

VOCHOZKA TRADING

Ve středu 1. března 1995 OTEVÍRÁME

VOCHOZKA TRADING

STUDIO VOCHOZKA TRADING

Na ulici Bolzanova 42 v Brně, kde budete moci

zakoupit české i zahraniční hry, počítače PC a Amiga, příslušenství, diskety, myši, joysticky, filtry, monitory, CD-ROMy, časopisy a spoustu dalšího

prohlédnout si nejnovější hry nebo demoverze chystaných českých her, zúčastňovat se různých soutěží, setkat se s tvůrci her a popř. se domluvit na spolupráci při tvorbě nebo distribuci nových her.

dále zde můžete využít služeb DTP studia ARTline (vizitky, samolepky, letáky, návrhy reklam, tiskopisy, písmena a loga ze samolepící folie, digitalizace a foto-montáže...)

POZOR! vzhledem k tomu, že jsme se stali zastoupením firmy GAMES WORLD pro Brno, GAMES WORLD budete u nás moci zakoupit zahraniční hry také s jedno, nebo dvojnásobnou slevou!

A jak se k nám dostanete? U hlavního nádraží nasedněte na trolejbus č. 131, 133, nebo 141, na třetí zastávce vystupte, dejte se doprava Spáčilovou ulicí a po chvíli dojdete na ulici Bolzanovu.

AMIGA Info

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, tel.: 25 37 08, 25 62 01
Objednávky: Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1
FAX: 02/25 42 27
Ceny jsou včetně DPH - Zasíláme i na dobírku

ALL STAR

Počítače PC

386 DX 40 (mono VGA, 1MB RAM)	od 19.990,-
386 DX 40	27.990,-
486 DX2-66, provedení VESA	38.999,-
486 DX40, provedení VESA	36.999,-
486 DX4-100	Supercena!!!
Pentium 60, provedení VESA	57.976,-
Pentium 90, provedení VESA	69.280,-

Uvedené sestavy zahrnují:

- ✔ Rychlý 420 MB pevný disk
- ✔ Grafickou kartu VESA 1 MB
- ✔ 3.5" mechaniku
- ✔ Color SVGA monitor MPRII
- ✔ 4 MB RAM
- ✔ Provedení minitower
- ✔ ČS-US klávesnici
- ✔ myš

volejte pro aktuální ceny
Libovolné sestavy dle přání.

Hardware PC

Motherboardy

Montáž zdarma !

486 DX 40, Vesa LB	10.999,-
486 DX 2-66, Vesa LB	12.988,-
Pentium 60, včetně řadiče VLB IDE	29.989,-
Pentium 90, včetně řadiče VLB IDE	41.898,-

Zvukové karty

Audio Excel 16, DSP procesor, stereo	3.490,-
Sound Blaster PRO	3.439,-
Sound Blaster 16	5.389,-
Sound Blaster 16 ASP	7.178,-

Monitory

SVGA Color, MPR II	
14"	8.628,-
15"	12.990,-
Filtr - sklo, vynikající parametry	490,-

Modemy

14400 Externí, fax	5.950,-
14400 Interní, fax	5.590,-

Harddisky

210 MB	6.502,-
420 MB	8.247,-
540 MB	9.913,-
700 MB	12.688,-
montáž Amiga / PC	tel.

CD ROM

SONY 33A	5.490,-
MITSUMI triple speed	6.690,-

Paměti SIMM

1 MB	1.350,-
4 MB	4.950,-
Simm PS/2, 72 pin.	tel.

Výukové programy

Pro Amigu i PC (5 - 8 tř.)
Zeměpis, Přírodopis, Dějepis á 199,-
komplet 499,-

Počítačové sítě

Novell, Lantastic
Kompletní služby včetně projektu.

Počítače AMIGA

A1200, A4000	tel.
CD 32	SUPER CENA

Hardware AMIGA

Paměťové rozšíření	
A501, 512 KB RAM pro A500	1.390,-
A501 Plus, 512 KB RAM pro A500+	2.490,-
A601, 1 MB RAM pro A600	2.890,-
RAM externí, 2-8 MB A500(+), 2 MB	4.490,-
2 MB + hodiny pro A500	3.999,-
2 MB + hodiny A1200	6.789,-
4 MB + hodiny A1200	8.868,-
Blizzard 1220, 4MB	9.900,-
Blizzard 1220, 4MB, MC 68882/33	12.490,-
Blizzard 1230-II, 0MB, 40 MHz	14.490,-
Externí disketová jednotka	tel.
Řadič IDE pro A500 externí	3.990,-
Řadič IDE pro A500 interní	3.490,-
Řadič CD-ROM pro A1200	2.900,-
Redukce Amiga-VGA monitor	390,-
Koprocesory	tel.
Videodigitizery	od 5.490,-
Scanner 800 DPI !!!	5.990,-
Alfa Scanner color, 256 tis. barev	12.990,-
Myš Amiga 400 DPI (perfektní)	590,-
Monitor PHILIPS	9.850,-
Libovolné jiné příslušenství	tel.

Literatura AMIGA

Uživatelská příručka II (420 str.)	250,-
Amiga Profi + disketa	299,-
Assembler 68000 + disketa	169,-
Amiga a pevné disky	79,-
Amos Basic + disketa	219,-
GFA Basic + disketa	250,-
Protracker	79,-
Amiga Hardware	99,-

Software AMIGA

Účetnictví pro Amigu (nejlepší na trhu)	1.990,-
Účetnictví pro Amigu (v. pro 1 MB RAM)	990,-
ČS vektorové fonty pro Pagestream 2.X, DPIV apod., více jak 130 druhů	1.990,-
ČS fonty pro Broadcast titler, Scala	2.500,-
ČS prostředí a tisk (KS 2.X a vyšší)	190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks)	199,-
Protracker 2.3 komplet	99,-
Nástroje + songy (11 disket!!!)	490,-

Hry shareware

- Velký výběr her pro PC a Amigu

Servis PC

- Operativní servis u zákaznika

Antivirová první pomoc

- Operativní servis u zákaznika
- Záchrana dat
- Pravidelné antivirové kontroly

Modernizace PC

- Výrazné zvýšení výkonu
- Možnost vykoupení starších komponentů

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)
Dodáváme i libovolnou jinou výpočetní techniku a příslušenství.

vyžádejte si kompletní ceník

CD-ROM disky - hry, hudba, grafika, utility, erotika... - velký výběr za perfektní ceny

EXCALIBUR SHOP

ATLANTIDA
NOVÁ ADRESA

Slezská 48
120 00 PRAHA 2
tel.: 02 / 25 10 93

Fima Atlantida je od 25.1.1995 definitivně přestěhována do nové prodejny. Prostory v Husitské 11 jsou uzavřeny.

AMIGA CD32
CD přehrávač + herní konzole

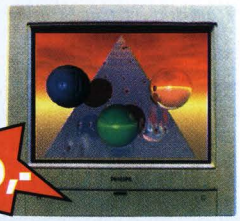
CD-ROM, RAM 2MB, AGA chips, 16,8 mil. barev, ovladač, CD disk - hry Oscar a Diggers. Formáty CDTV, CD32, audio CD, audio CD + MIDI, audio CD + G, video CD, Photo Kodak CD.

6.588,-

Kompletní test CD32 a popis CD formátů a příslušenství je uveřejněn v časopise Atlantida News 1, test Paravision SX1 v Atlantida News 3.

PHILIPS CM 8833-II

Barevný stereo RGB monitor, úhlopříčka 14", vstup Amiga a composite video, max. rozlišení 600x300 PAL/NTSC, vertikální frequence 47-62 Hz, horizontální 15 kHz.



9.760,-

C64 Terminátor	3.567,-	VidiAmiga 12 RT	8.296,-
A1200	ceny na dotaz	VidiAmiga 24 RT	15.860,-
TRA 1220-0	4.636,-	VidiAmiga 12 Sound & Vision	5.490,-
Blizzard 1220-4	9.882,-	MegaMixMaster	2.318,-
Blizzard 1230-0 / 40 MHz	9.882,-	Monitor C1942, MicroVitec	14.396,-
Blizzard 1230-0 / 50 MHz	12.932,-	Paravision SX1	9.516,-
SIMM 4 MB pro turbokarty	5.978,-	Sound Mate 4	650,-
VidiAmiga 12	4.636,-	Canon BJ 10xs + kabel	8.540,-

SEGA

MEGA DRIVE II
dva ovladače + 1 hra

16 bit, MC 68000, grafika s vysokým rozlišením, deseti kanálový stereozvuk, SCART konektor, možnost připojení CD-ROM

4.990,-

Ceník kompletního sortimentu SEGA na vyžádání.

QuickShot®

Velký výběr joysticků a ovladačů pro Amigu, Atari, IBM PC a SEGA.

POČÍTAČE PC 386, 486, Pentium

Konfigurace na přání, ceník sestav na vyžádání.

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adrese, či po telefonické objednávce Vám zašleme zboží na dobírku.
Informujte se na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník Commodore, SEGA, nebo PC s aktuálními cenami.
Pro prodejce výrazné slevy. Žádejte dealerský ceník.

NO, NEJSEM SICE TAK NADŠEN, ALE URČITĚ JE VÝHODNÉ KOUPIT SI HRU SE SLEVOU U FIRMY GAMES WORLD

KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, S.R.O.
VODIČKOVA 41 - PASÁŽ SVĚTOZOR
110 00 PRAHA 1
TEL.: 02/61 06 29 94

CENA HRY NAD 1000 Kč ..... SLEVA 100 Kč
CENA HRY OD 500 DO 1000 Kč ..... SLEVA 50 Kč
CENA HRY DO 500 Kč ..... SLEVA 25 Kč

GAMES WORLD

TENTO KUPÓN VYSTŘIHNĚTE A ODEVZDEJTE V PRODEJNĚ PŘI NÁKUPU NEBO ZAŠLETE FIRMĚ GAMES WORLD SOUČASNĚ S OBJEDNÁVKOU NA ZASLÁNÍ ZBOŽÍ NA DOBÍRKU. SLEVY SE NESČÍTAJÍ - NA 1 HRU 1 KUPÓN!

PRO PŘEDPLATITELE JE SLEVA DVOJNÁSOBNÁ, ČTĚTE NA STRANĚ 4

SUPER NABÍDKA PC 486 DX4/100

Sestava obsahuje:
4 MB RAM,
HD 200 MB,
MINITOWER,
MB 486 DX, 256 KB cache,
CPU AMD 486 DX4/100 MHz, IDE ISA,
SVGA 512 KB, barevný monitor 14" MPR II,
klávesnice CZ/US

bez DPH **30.320,-**
s DPH 36.990,-

Doplňky:	bez DPH	s DPH
upg. z ISA na IDE VLB + SVGA 1 MB VLB	**1.640,-**	2.000,-
upg. **HDD 420 MB**	**1.295,-**	1.580,-
upg. **HDD 540 MB**	**2.385,-**	2.910,-
CD-ROM Mitsumi quatro speed	**6.549,-**	7.990,-
AUDIO EXCEL 16 bit zvuková karta	**2.450,-**	2.990,-

Prosíme, informujte se o aktuálních cenách.
Na přání Vám sestavíme libovolnou konfiguraci.

PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

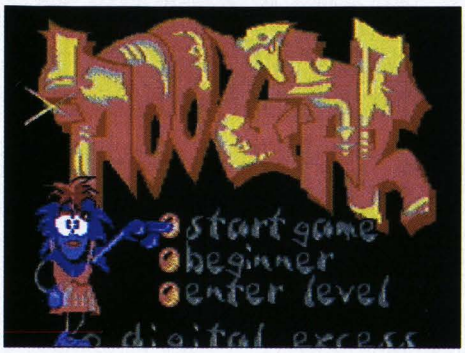
JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

C64, AMIGA

Addgar

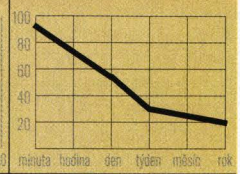
Baf! Addgar, toť logická hra pro C64 od DIGITAL EXCESS. Jako kdyby jich bylo málo. V intru si můžete vybrat buďto z instrukcí, příběhu nebo dokonce odstartovat hru. Tedy, když si přečtete příběh (vzhledem ke copyrightu ho nemůžu zde uvést), a pokud se pokusíte přečíst instrukce, které jsou pro změnu vypsány nečitelným fontem, a konečně spustíte samotnou hru, budete si moci nastavit obtížnost (beginner, advanced), či popřípadě vložit kód pro přístup k vašemu poslednímu levelu, nebo si zahrát od začátku. Pohybujete se kameny po jakési otevřené knize (pozadí) tím způsobem, že joystickem najedete na kámen a držením fire jej přemístíte na místo určení. V každém levelu se objeví vždy několik kamenů s odlišnými čísly či znaky, někdy dokonce i dva na sobě. Vaším úkolem je kameny vyrušit pomocí znaků či čísel. Musíte vždy dát na sebe dva stejné kameny. V případě, že některé kameny jsou v lichém počtu, musíte zvažovat, které dva kameny dají na sobě jaký nový součet, který může být maximálně 9. Hru můžete hrát ve dvou módech - začátečník a pokročilý, jediný rozdíl je akorát ve znacích, místo číslic se zobrazují znaky: svislá čára = 1, vodorovná = 2, plus = 3, rovno = 4, není rovno = 5, kolo = 6, kolo se svislou čarou = 7, s vodorovnou = 8, křížem = 9. Ty se skládají jako číslice. Nevýhodou je pouhý jeden život, což je velmi málo při typu hry, obzvlášť, když se vám ještě počítá čas a máte omezený počet tahů (velmi často rozhoduje jeden tah). Při pohledu na obrazovku zjistíte, že u spodního okraje je několik ukazatelů: první znázorňuje level, druhý počet možných tahů, třetí čas, čtvrtý vaše score a pátý zvolený mód hry. Co se týče provedení, musím pochválit velmi pěkně udělanou hudbu, ale i grafické provedení ujde, obzvláště úvodní intro a menu ke hře se zvláště provedeným výběrem nabídkových položek. Myslím, že i hráč, který nemá rád logické hry, by si tuhle mohl s chutí zahrát pro dobré zpracování.

FLASH



ADDGAR 73%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



\+ dobrá hudba, kódy
\- jen jeden život, obtížné

HŘÍČKA	
Quadrant	90
Orb	83
Nova II	76
ADDGAR	73
Black and White	60

Testováno na: C64. **Existuje na:** C64, Amiga. **Výrobce, rok:** Digital Excess, 1994. **Zapůjčil:** Citadel fan club. **Testoval:** Flash.

PC

Mavlin - vesmírný únik!

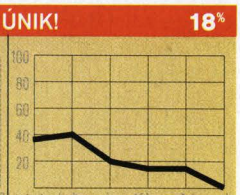
Na trh dorazila další hra české provenience. Bohužel ne příliš kvalitní adventure. Ne všechny začátky jsou lehké.

Nečekal jsem nic moc, ale to, co jsem spatřil, mi lehce vyrazilo dech. Na obrazovce to zavířilo barevnými čtverci a z „písíspíkru" se ozval zvuk ne nepodobný smažení vajec na pánvi (no co, trochu přeháním, ale vážně nic moc). Pak jsem byl informován, že hrdinu příběhu si spletli Moguni, inteligentní mimozemské bytosti, s nějakým Gagifem Kolkolem a unesli ho místo něj (s tou inteligencí to nebude zas tak horký) na svou rodnou planetu. Bohužel Moguni, rozpoznavší svůj omyl, odmítnou našeho hrdinu dopravit zpět. Tak to by byla nepříliš originální zápletka a teď k samotné hře. Hra je ovládána standardně myší, tj. pravým tlačítkem si vybíráte činnost a levým ji vykonáváte. Jak jsem již předeslal na začátku, grafika opravdu za moc nestojí. Hlavní hrdina, Malvin, je animován velmi nekvalitně - pravda, uznávám, že animovat postavičku není jednoduché, ale tak zlé to zase být nemuselo. Pozadí tvoří obvykle několik málo barev a je nezajímavé. Největším kladem hry je, že lze vypnout zvuk a tím předejít opravdovým potížím s bolestí hlavy. Dalším, tentokrát skutečným kladem je, že po nezdařeném tahu (když Malvin zemře) je možné hru vrátit zpět. Když pominu některé skutečnosti (jako například, že do prvního patra mogunské stavby se dostanu až po „obutí" pružin a následném skoku), jednotlivé úkoly jsou celkem zábavné a rozumné. Celkově hra stojí hluboko pod průměrem. Takové Tajemství Oslího ostrova je mnohem lépe udělané a zábavnější. P.S. Nemohu se vyhnout tak špatnému hodnocení, neboť mohu hru porovnat s jinými českými produkty.

MUDDOK

MAVLIN - VESMÍRNÝ ÚNIK! 18%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:



\+ hra je v češtině
\- hrozná grafika a animace
\- zvuk jen na PC Speaker

ADVENTURE	
Space Quest V	82
Tajemství Oslího ostrova	75
Innocent Until Caught	70
Space Quest I	25
Mavlin - vesmírný únik!	18

Testováno na: 386 DX 40, 4 MB RAM. **Požadavky:** 286, 1 MB RAM, 1,2 MB HD. **Existuje na:** PC. **Výrobce, rok:** Mael, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Muddok

PC CD-ROM, MAC

JOURNEYMAN PROJECT

Předně si uvědomte, že interface této hry je SKUTEČNĚ trochu divné a není to tak úplně vaše chyba, pokud vám přímo nesedne. Pokud se vám hra občas sekne, opět to nemusíte připisovat vašemu fluidu, sem tam se to stalo každému, koho znám. Pokud máte v počítači něco horšího než Pentium a nejste takoví blázni jako já, tak Journeymana radši ani nehrajte. Musím vás taky upozornit, že patrně hodně úkonů má více druhů řešení. Většinou jsou dvojího druhu - nenásilná a ta, která násilí z vaší strany vyžadují. Výsledek je ale stejně vždycky stejný - ten špatný natáhne bačkory, takže vlastně o nic nejde. Podobně jako třeba v King Questech si ale i zde můžete zvolit způsob řešení problémů, který vám vyhovuje. Musím se také přiznat, že ne na všechny problémy jsem přišel sám. Takže díky všem těm, kteří mi poradili. Tak a teď k věci.

Píše se rok 2318 a vy jste stále zaměstnancem speciální jednotky. Vaše označení je Agent č. 5. Nejste ale žádný Avatar, nýbrž pěkný lenoch a ulejvák. V práci taky dostanete pěkně vynadáno, ale to už předbíhám. Takže se nejprve probuďte, ze stolku vezměte lítačku (transport card) a vydejte se do zaměstnání. Tam si stisknutím čudlíku přivolejte výtah a nastupte do něj. Stiskněte knoflík s podezřelým nápisem „1" a vyjedete do prvního patra. Pročtěte si informační panel, který je u transportéru. Pak jděte k transportéru a otevřete ho. Transportér je ale nedůvěřivý a tak jakmile do něj vlezete, chce po vás lítačku. Vy mu ji klidně strčte do škvírky, jinak také zvané „card slot". Transportér je spokojen a nechá vás zvolit si cílovou stanici. Navolte Temporal Protectorate Annex (TPA). Až tam dorazíte, vydejte se jakoby se nechumelilo ke dveřím a šáhněte si na desku vedle nich. Budete opět proskenováni a transformováni a zrentgenováni (jako ještě mnohokrát v této hře). Jděte doleva, přímo do velitelského střediska. Otevřete dveře a vejděte. Přistupte k počítači a podívejte se na display. Až se počítač vykecá, zadejte mu požadovaný kód. Doporučuji uložit si pozici, protože tady se budete moci podívat na pár krátkých filmů (CD se docela vytáhne). Až skončíte, ozve se poplach a vy budete muset naběhnout do „ready place". Stačí vyběhnout ze střediska, dát se doleva, otevřít dveře a za nimi pak zase doprava. Otevřete dveře a jste tam. Uvnitř nejprve otevřete skleněný poklop a vezměte si klíč, který byl pod ním. Pod sklem najdete také bio čipy. Hezky je seberte a přejděte ke generátoru. Vejděte dovnitř a o víc se nestarejte. Vylezte ven a jděte k výtahům. Stiskněte čudlík a vejděte do dveří. Dveře se za vámi zavřou a až se opět otevřou, nezbude vám nic jiného, než vyběhnout ven a vydat se k Pegasu (malá lodička). Nastupte a nechte se usadit k řídícímu pultu. Podívejte se na levou obrazovku a navolte 200000000 BC (což znamená 200 000 000 before Christ, v češtině tedy 200 000 000 let před Kristem, tedy něco jako 200 000 000 p.n.l., ale to je stejně jedno). Aktivujte datum tlačítkem ACTIVATE.

Po přesunu časem se dostanete se do hezkého údolí, na jehož konci je sopka. Vyjděte ven a vydejte se dolů kanónem. Až uvidíte kámen s nápadnými písmeny „TP", nakopněte ho. Šutrák se otevře a uvnitř najdete panel. Strčte do něj klíčem ze základny a otevřete si tak cestu k černé skříně. Seberte disk se všemi nahranými údaji. Zavřete šutrák a aktivujte bio čip.

Vraťte se časem do základny TPA a hezky svižně naběhněte do řídícího centra. Nyní otevřete CD přehrávač (je v pravo, kdybyste ho nemohli najít). Vražte tam disketu z pravěku a zavřete ho. Vrhněte se na pravý monitor a opět zadejte požadovaný kód. Následuje příval zajímavých informací, které si hezky pročtěte, pokud umíte anglicky a nebo se na ně jenom hezky podívejte, pokud holt anglicky neumíte a nebo hru stopněte, naučte se anglicky a pak se k ní zase vraťte.

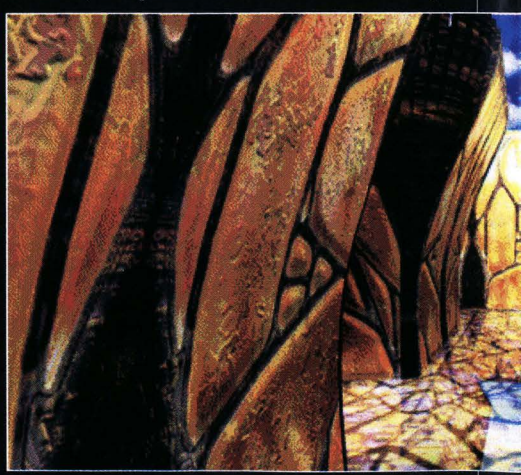
Vaše další kroky povedou do Pegasa. Nyní se bude cestovat a záleží vážně jenom na vás, kam se vydáte dříve. Hra se dokonce trochu mění podle toho, v jakém pořadí lokace navštěvujete, ale až tak famózní to zase není.

Mars:

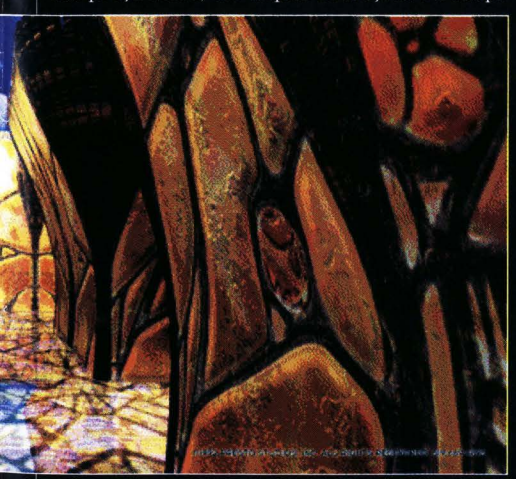
Otevřete dveře do dolů a projděte jimi. Tady najdete transportér. Použijte páku a vezměte si klíč a štípačky. Vyjděte ven a najděte robotka (je vlevo). A teď pozor. Uhněte doprava a počkejte až vás druhý robot mine. Pak najděte kyslíkovou masku, naplňte ji kyslíkem a vezměte si ji. Vraťte se ke generátoru štítu (shield generátor), podívejte se na monitor a zvolte „návrat k předchozímu" (return to previous). Otevřete vstupní panel klíčkem a spusťte diagnózu.

Nyní se budete muset probojovat kódovacím systémem, který se až nápadně podobá našemu známému logiku (jo, myslím tu stolní hru, které se říká logik, logic, mastermind, či kdovíjak ještě). Máte před sebou celkem tři úrovně. Pokud některou z nich nezvládnete, neskončíte, ale dostanete se zpět na začátek sub-hry. Bohužel je to celé časově omezené na několik minut, proto si hru raději uložte ještě než se do ní pustíte.

Až se vám ji podaří vyhrát, navolte „retract" a vraťte se k transportéru. Najděte kyslíkovou masku. Naplňte ji a vezměte ji. Nyní se vydejte do bludiště, ale pozor. V bludišti se můžete pohybovat jen s kyslíkovou maskou. Její zásoba kyslíku je ale omezena na pět minut a tak si



musíte pospíšit. Protože jsem už nenašel kompletní plánek bludiště, budete si to muset projít sami, ale aspoň si užijete. Pochopitelně doporučuji hru před nasazením masky uložit a nespoléhejte se na automaping.



Když zatuhnete a hru pak znovu naloadujete, váš čip si pochopitelně nebude mapu pamatovat, takže pěkně čtverečkovaný papír a tužku s gumou, jako za časů ZX Spectra. Dám vám jenom malý klíč, snad si to pamatuju dobře. Od startu běžte vlevo, nahoru, doprava, nahoru, doleva, nahoru, doprava, dolů, doprava, dolů a jste u východu.

V pracovnách pak jen vejděte do dekompresní komory a nechte se vyplivnout. Areas uteče lodí číslo dvě, takže se vydejte za ním do lodě číslo jedna. Otevřete dveře a vejděte. Pak už jen proletíte několika koridory a jste ve volném vesmíru. Nastává rádoby vesmírná simulace podobná třeba Elite, nebo Wing Commanderovi. Tady oceníte energetickou bombu, kterou jste si před časem vyrobili. Zastřilejte si do lodi číslo dvě a nešetřte ji, ale pozor! Nenechte její energii klesnout příliš pod 10%! Když se vám začne zdát, že už má dost, zapněte tractor beam a naloďte se. Pak navolte „transport close" a dostanete se do lodi číslo dvě. Otevřete dveře a za nimi najdete zatuhlého Arease. Podobně jako s prvním robotem i tomuhle odmontujte ksichtík a seberte jeho bio čipy. Areas pak totálně zkolabuje, ale toho si už nemusíte všímat. Následně se teleportujete zpět na základnu TPA.

Austrálie:

V Sinclairově laboratoři dostanete šipku do těla a máte po srandě. Abyste se dostali ven z vašeho vězení, budete si muset zahrát na doktora. Máte štěstí, že vás chytře zavřeli právě v laboratoři, takže máte všechno, co budete potřebovat, při ruce. Nejprve si vyrvěte injekci z těla a pak ji prozkoumejte na molekulárním analyzéru. Nejprve se podívejte na displej analyzéru a pak mu strčte šipku do chlopně na levé straně. Až se vynadíváte, aktivujte molekulární syntezátor. Nyní budeme muset budovat tři molekuly. Na princip jsem nepřišel a ani v manuálu nic extra jako třeba Mendělejevova nápověda nebylo, takže vám doporučím to samé - zkoušet, zkoušet a zase zkoušet. Až se vám konečně podaří dát molekulu dohromady, trochu s ní zakývejte a za chvíli vám molekulární syntezátor vyplivne antijed. Vezměte si ho a je po starostech. Sice to není důležité, ale když se trochu porozhlédnete po svém bývalém vězení, narazíte na další filmeček. Chudák myšák, že jo?

Nyní vyjděte ven z laboratoře a račte chvíli běhat do kolečka až najdete modré dveře. Dávejte si taky pozor, ať vaše vzdálenost od nejbližšího živého organismu nejde pod deset metrů! Až najdete modré dveře, otevřete je a vejděte. Za chvíli na vás bude jeden nepříjemný robot mířit pistolí. Musíte se bránit a tak vytrhněte kabel vysokého napětí a dotkněte se jím konstrukce, na níž robot stojí. Konstrukce byla kovová a tak je následná reakce nasnadě. Docela efektní, že jo? Nyní se podívejte na chlapíkův ksichtík a prozkoumejte ho. Pod ním najdete pár bio čipů. Vezměte je. Získáte tak „retinal scan bio chip" a „optical memory bio chip", které se budou v budoucnu hodit. Následuje příjemná destrukce postavy, která vám tam ponechá jenom pistoli. Vezměte si ji, bude to dobrá pomůcka ve finální sekvenci. Nyní se vraťte do základny TPA.

Norad 6:

Tady se ocitáte osamoceni v kyslíkové komoře. Vašim úkolem je zastavit Poseidona, který si hraje s čudlíky v odpalovací sekci. Běžte směrem do doků a najděte dveře. Než je otevřete, budete si muset nejprve pohrát s kontrolním panelem a vyrovnat tlak po obou stranách (něco jako v Perihellionu na Amize). Až se odemknou, vejděte do doků a projděte jimi. Jděte koridorem až ke dveřím do kontrolní místnosti sekce Alfa. Abyste otevřeli dveře, budete muset použít bio čip, který se jmenuje „retinal scan bio chip". Pokud jedete podle návodu, tak jste už v Austrálii byli a tudíž ho máte u sebe. Použijte ho a dveře do střediska se otevřou. Uvnitř si kecněte k řídícímu pultu. Na levé obrazovce uvidíte Poseidona, který se pokouší nastavit střely na několik měst. Vy ale nevíte, která to jsou a tak si budete muset pohrát s trackballem a deaktivovat všechna cílová města. Pozor! Váš časový limit se postupně snižuje a tak si hru raději uložte, než se do toho pustíte. Pokud uspějete, Poseidon se naštve a půjde vás zmlátit. Nyní poodstupte k oknu a podívejte se do doků. BAF! Poseidon tam už je, rychlík jeden a hned začne do okna mlátit. Nyní se otočte k obrazovce a navolte automatiku (automatic), kterou pak aktivujete (activate). Až se Poseidon probourá dovnitř, zachytí ho mechanické tlapky a hošík to pochopitelně nepřežije. Nyní mu už jen otevřete ksichtík a seberete další bio čipy do sbírky.

Údajně existuje ještě jedna metoda, ale tu jsem nevyzkoušel. Zní ale docela sympaticky a tak si ji možná budete chtít prubnout sami. Jděte k přetlakovým dveřím a na druhé straně uvidíte Poseidona. Zapněte přetlak a ten Poseidona roztrhá. Pak tlak zase vyrovnejte na obou stranách dveří a otevřete je. Následný postup je stejný. Otevřete jeho ksichtík a seberte mu bio čipy, už je nebude potřebovat.

Opět se vraťte do základny TPA. Nechte základnu základnou a vraťte se pomocí transportéru domů (snad to už nemusím popisovat krok za krokem). Vyjeďte nahoru výtahem a jděte k zavřeným dveřím. Do škvírky pro karty zastrčte výbušnou kartu. BUM!!! Na druhé straně už stojí zlý terorista Sinclair (rve mi to srdce když k tomu jménu připojuji tenhle přívlastek, ale co se dá dělat). Ze Sinclairovy zbraně si nic nedělejte, klidně vytáhněte tu svou a pomaloučku, pozvolna ho zastřelte, nebude reagovat rychleji, takže žádný strach. Tím jste zachránili Cirolanské ambasadory a blízké setkání čtvrtého druhu může nastoupit. C'est la vie. C'est ne pas?

KAT ■

PC

Retribution

1. část

1. THE OBERON OASIS

1. MISE

V oblasti se vyskytují Krellanské stíhačky a raketová sila. Stíhačky jsou lehké a váš stroj je vybaven dostatkem řízených střel na jejich snadnou likvidaci. Vyplatí se alternativně využít laser k získání bojových zkušeností v „dogfightu" pro pozdější mise. Pozemní cíle mohou být zničeny pouze pomocí raket. Pro snazší zaměření se držte blízko při zemi s minimální rychlostí. Pokuste se zničit každé jednotlivé silo při prvním náletu. Nestřílejte více raket než je nutné, ale především nestřílejte na žádné jiné cíle v oáze. Konečně, speciální péči věnujte silu nejvíce na jihu. Je totiž jediné, které střílí naváděné rakety. Přibližte se k němu v paralelním kursu, vypusťte „chaff", po chvíli ostře zahněte a napadněte silo několika raketami.

2. MISE

Váš úkol zde je likvidace vývojového střediska biologických zbraní. Jediným problémem se jeví ve vlnách nalétávající stíhači středního typu. Likvidace není obtížná, ale dejte si pozor, nesou rakety (po spatření Radar Warning se braňte pomocí „chaff"). Nejefektivnější způsob jejich ničení je kooperace laseru a raket. Přibližte se k nepřátelské stíhačce, zatímco se váš zaměřovací systém zaměří. Pak odpalte z malé vzdálenosti raketu a zničte stíhače palbou laserů dříve než si stačí obnovit štíty.

3. MISE

V této misi půjde o záchranu čtyř vědců z rukou Krellanů. První z nich se nachází přímo za místem vašeho startu. Další dva jsou přímo v oáze. Čtvrtý je na dosti plochém místě na východě mapy. Vyhýbejte se letu nad horami. Nepřátelské tanky je nejpraktičtější ničit raketami. Neustále se pohybujte, abyste se vyhnuli jejich raketám. Neúročte na ně zepředu. Platí heslo dvakrát měř, jednou střílej - tj. buďte opatrní, abyste nezasáhli svého vědce. Pozice vědců se na radaru vždy objeví, když jste v dosahu.

4. MISE

Ihned po startu odpalte zařízení Vulcan. Po té létejte okolo a snažte se zničit co největší množství odpalovacích zařízení biologických zbraní, která potkáte. Pravděpodobně budete muset přes některé plochy letět vícekráte. K sestřelení stíhačů použijte předchozí metody.

2. THE HYDRO POWER-STATION

1. MISE

Snažte se vyhýbat přiblížení k samotné elektrárně, ježto je chráněna čtverem věží s raketami a lasery. Likvidace samotných vznášedlových vlaků je relativně jednoduchá. Jediným nepříjemným místem je přístav. Je bráněn šesti malými raketovým sily. „Chaff" vám nepomohou! Máte k dispozici pouze čtyři rakety. Precizní střelba je zde nezbytná; terče jsou malé. Ignorujte směle zásahy laserem; po zásahu několika raket bych vám doporučoval opustit místo bojiště velmi rychle (použít afterburners). Rovněž přímý útok zepředu z vás udělá snadno zasažitelný terč. Na místo bojiště se vraťte po obnovení štítů. Neplýtvejte střelivem na budovu elektrárny - konvenčními zbraněmi je nepoškoditelná. Konečně, pokud zničíte jedoucímu vlaku motor, do elektrárny již nepochybně nedojede a vagóny se stanou snadnějším terčem.

2. MISE

Využijte svých raket k destrukci zbývajících sil v okolí přístavu. Pokuste se zničit co nejvíce vozidel hned na začátku mise, dříve než se dostanou k elektrárně. Zbývající zlikvidujte palbou raket, stále z dosahu elektrárny. Těch několik nepřátelských stíhačů se jistě stane terčem vašeho umu.

3. MISE

Leťte přímo k přístavu a používajíce raket destruujte všechny instalace včetně sil, které jste mohli minout v misi minulé. Pak se vydejte na jih směrem k malé zátoce, kde uvidíte svůj hlavní cíl. Není nezbytné sestřelit nějakého stíhače.

4. MISE

Tato mise je velmi obtížná. Jakmile začnete, zamiřte k elektrárně. Pak raketami zničte jednu z obranných věží (pouze jednu). Je důležité koncentrovat palbu pouze na jednu z věží. Neopomeňte uvolňovat „chaff", zatímco útočíte. Po likvidaci věže (patrně si vyžádá několik náletů) leťte k jihu do oné malé zátoky, kde si vyzvednete torpédový zásobník. Leťte nízko k nechráněné straně elektrárny a poté vystřelte torpédo. Ujistěte se, že neminete. Vtip je totiž v tom, že torpédo máte jen jedno a jestli minete, budete opakovat celou misi. Po úspěšném zásahu elektrárna začne hořet a posléze se potopí.

3. THE PROCYON INITIATIVE

1. MISE

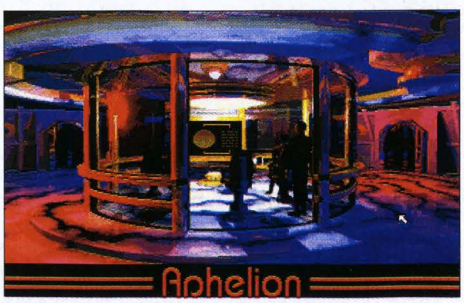
V této misi se poprvé setkáte s minami. Jsou koncentrovány kolem velkého radaru. Zlikvidujte je laserem z co největší vzdálenosti. Pokud se příliš přiblížíte, zaměří se na vás. Pro tuto variantu navrhuji rychlý ústup. Radar posléze zničte palbou laseru (rakety budete potřebovat na zelená raketová sila).

2. MISE

Použijte raket k destrukci elektrárny a raket\laseru na protivzdušnými střelami vybavená vozidla. Buďte opatrní na stíhací krytí. Krellanské stíhačky jsou sice lehké nebo střední, ale je jich mnoho.

3. MISE

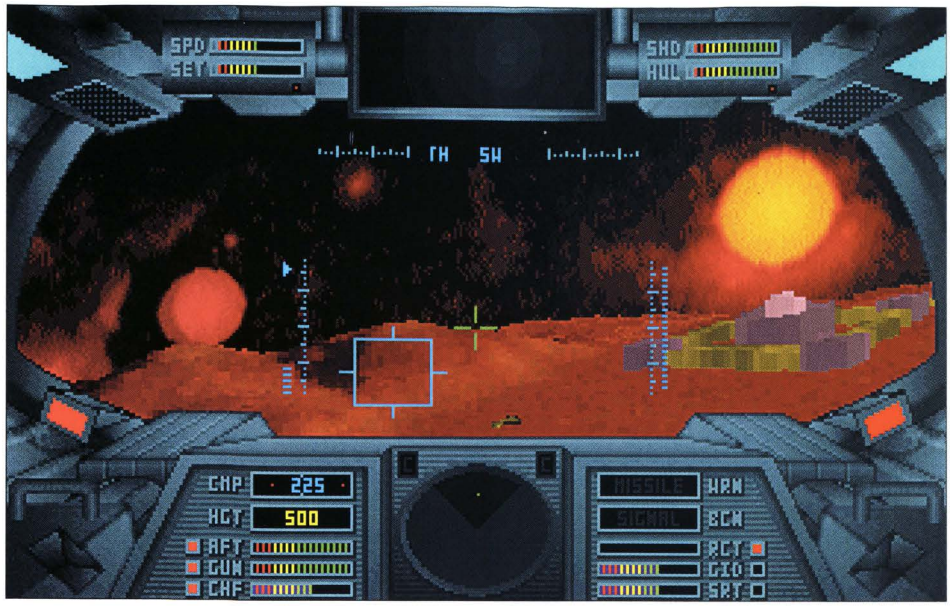
Všechny čtyři pěchotní transportéry se musí dostat do Control Center, jestliže chcete



misi úspěšně dokončit. Využívejte „chaff" k odvrácení raketových útoků na vaše svěřence. Nepřátelské tanky likvidujte kooperací laserů a raket. Snažte se ničit dříve ty blíže k vašim transportérům.

4. MISE

Střely typu Earthworm se pohybují pod ze-



mí a jejich startovací pozice je přímo pod 12 nepřátelskými tanky. Destrukce tanků nezastaví Earthwormy. Tři střely jsou vypáleny ze všech světových stran. První raketa útočí ze severu, druhá z východu. Poznáte je podle tmavé stopy, jež za sebou nechávají. Přibližte se k nim a zničte je dříve než dosáhnou Control Center kooperací raket a laserů. K úspěšnému dokončení mise je nutné zničit alespoň dvě z každé trojky střel. Perimetr základny totiž skýtá jakousi ochranu.

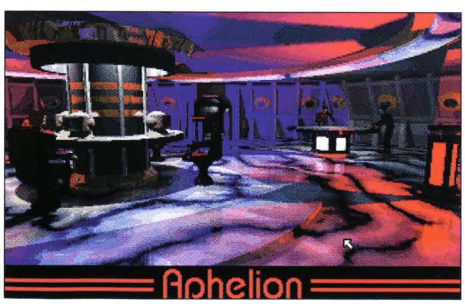
4. FRAGMOS III

1. MISE

Nouzové volání je Krellanská past. Signál přichází z objektu na povrchu planety. Jestliže k němu přiletíte a seberete ho, okamžitě explo-duje a jste bez štítů. Tak ho raději nesbírejte. V každém případě, patrně se potkáte s Krellanským Battle-Podem. Toto létající monstrum je smrtící. Jediná šance na úspěch je držet se z dosahu jeho raket, zatímco se na něj zaměříte. Poté leťte přímo k němu vypouštějíce „chaff". Cestou střílejte rakety a doufejte, že ho zničíte dříve než on vás. Nezapomeňte předtím sestřelit lehké stíhače a zkontrolovat, že máte nabité štíty.

2. MISE

Toto je noční mise. Nepotřebujete zničit každý cíl na letišti k dokončení mise, ale musíte jich zničit většinu. Před útokem na samotné letiště bych doporučoval provést destrukci raketových sil v okolí.



3. MISE

Cílem vaší mise je likvidace raketoplánů. Pozor na Krellanské stíhače. Budou nalétávat v enormním množství.

4. MISE

K likvidaci zásobovacích tanků budete muset nejdříve deaktivovat jejich silová pole. Generátor štítu je nedaleko od zásobovacích tanků. Jediným způsobem jak zničit tanky je zaplavit kaňon. K zaplavení kaňonu je však nutné zničit přehradu. A přehrada je chráněna silovým polem. Generátor je opět nedaleko a vypadá stejně jako u tanků, ale není chráněn silovým polem. První zničte generátor a pak zlikvidujte přehradu. Střílejte rakety do střední části. Voda pak zaplaví celý kaňon deaktivujíce štíty zásobních tanků jednoho po druhém, které teď již nebude problém zničit. Nejobtížnější na misi je přežít střelbu Krellanských stíhačů, zatímco střílíte na tanky.

5. NEMESIS

1. MISE

Vyhněte se letu blízko Krellanské základny nebo budete jednoduše sestřelen. Ani se k ní přibližovat nemusíte, vaše výzbroj stejně není dostatečná k proražení pancíře.

Spíše leťte přímo k továrně na zbraně a co nejrychleji ji vymažte z povrchu.

2. MISE

Vaším úkolem je vyčistit krajinu od všech nepřátelských tanků a raketometů. Druzí jsou situováni kolem, nyní již zničené, továrny na zbraně. Jejich rakety jsou silné a pokud se dostanete do jejich dosahu, budiž vám země lehká. Nejlepší taktikou zdá se být získání rychlosti, průlet kolem nich do ruin továrny. Nyní na vás raketomety nemohou střílet, ježto jsou k vám zády. V klidu si je vychutnejte laserem a posléze se vydejte na nepřátelské tanky.

3. MISE

Tato mise je čistým „dogfightem". Setkáte se zde s několika stíhacími bombardéry. Je velmi obtížné je sestřelit jen laserem. Budete potřebovat i rakety. Bohužel si nemůžete dovolit střílet jen rakety, protože jich jednoduše nemáte dost. Své úsilí musíte koordinovat s lasery. Jste vyzbrojen také nějakými protizemními raketami. Ježto v okolí se žádné pozemní terče nevyskytují, pokuste se je využít při likvidaci stíhacích bombardérů. Přibližte se co nejvíce k letadlu a vystřelte na něj pár raket (protizemních). Dávka z laseru by ho měla dorazit. Dávejte si pozor na vaši polohu, abyste se v zápalu boje nedostali k nepřátelské základně.

4. MISE

Vaše tanky útočí ve dvou vlnách po čtyřech. Je nepravděpodobné, že již první vlna prorazí na základnu Krellanů, ale měl byste zajistit, že přinejmenším jeden z druhé vlny to dokáže. Vaše tanky jsou silnější než Krellanské, ale jsou přečísleny v poměru 8 ku 1. Takže vaše podpůrná role je důležitá. Ihned po začátku mise leťte na jih přes vaše tanky a shoďte nějaké „chaff" k odvrácení raketových útoků od tanků. Měl byste se držet nad svými tanky a v pravidelných intervalech vypouštět „chaff" a pomocí raket ničit nejnebezpečnější z Krellanských tanků. Druhá vlna zaútočí až nějaký čas po první dávajíce vám čas k obnovení štítů. Tento čas můžete také využít ke střelbě na nepřátelské tanky. Užívejte raket a zůstávejte za hranicí dostřelu.

MUDDOK ■

Pokračování příště

Moře her pro Amigu

Ceník her pro Amigu (včetně DPH)

České originální hry

Asterix a Obelix	160.00
Cesta tmou	200.00
Drsná cesta	200.00
SOUMRAK	200.00
Strašný Botich příběh	180.00
Světák BOB	160.00
THE DUCK	200.00
Válka s atomy	200.00
Xatoms & Pexeso	200.00

Zahraniční originální hry

3 STOOGES	430.00
3D POOL AMIGA	440.00
3D WORLD BOXING	430.00
4D WORLD BOXING	430.00
50 GREAT GAMES	700.00
688 ATTACK SUB	750.00
A 320	720.00
ACTION FIGHTER	360.00
ACTION MASTER	930.00
ACTION STATIONS	430.00
ADDAMS FAMILY	550.00
AGONY	630.00
AIR SUPPORT	500.00
ALFRED CHICKEN	590.00
ALIEN BREED	600.00
AMERICAN GLADIATOR	430.00
APIDYA	450.00
AQUAVENTURA	360.00
ARMOR GEDON II	1000.00
ARNIE 2	550.00
ASHES OF EMPIRE	860.00
ATOMINO	430.00
AWESOME	460.00
AXELS MAGIC HAMER	360.00
BARBARIAN	470.00
BATMAN	310.00
BATTLE HAWSKS 1942	830.00
BATTLETECH	430.00
BEAST BUSTERS	320.00
BEAU JOLLY PACK	1400.00
BENEFACTOR	900.00
BIGNOSE THE CAVEMAN	360.00
BIONIC KOMANDO	360.00
BIRDS OF PREY	830.00
BLASTER	480.00
BLASTEROIDS	360.00
BLITZKRIEG	430.00
BLOB	480.00
BLOODWYCH DATA DISK	220.00
BLUE ANGEL	440.00
BOMBER MISSION DISK	230.00
BUBBLE BOBBLE	360.00
BUBBLE DIZZY	360.00
BULLYS DARTS	320.00
BUNNY BRICKS	480.00
BURNTIME	1000.00
CANNON FODDER 2	1100.00
CAPTAIN DYNAMO	360.00
CAPTAIN PLANET	320.00
CARDIAXX	440.00
CIVILIZATION	1500.00
COLOSSUS BRIDGE 4	320.00
COOL WORLD	480.00
CORPORATION	600.00
COSMIC SPACEHEAD	480.00
COVERT ACTION	590.00
CRACK DOWN	480.00
CRASH DUMMIES	1100.00
CRUISE FOR A CORPSE	830.00
CRYSTAL HAMER	570.00
CURSE OF ENCHANTIA	880.00
CYBERPUNK	430.00
CYTRONE	460.00
DARK FUSION	350.00
DARK MERE	1300.00
DELUXE STRIP POKER 2	830.00
DESERT STRIKE	1100.00
DIGGERS	1300.00
DIZZY PANIC	480.00
DIZZY PRINCE	360.00
DOODLEBOOK	480.00
DRAGON OF FLAME	360.00
DUNE	600.00
DUNGEON MASTER	1100.00
ENGALND	410.00
EUROPEAN CHAMPIONS 93	1000.00
EXTASY	430.00
EYE OF THE BEHOLDER	800.00
F 17 CHALENGE	750.00
F-15 STRIKE EAGLE	790.00
F-16	590.00
F-19 STEALTH FIGHT	860.00
F1	760.00
F117	1300.00
FALCON OPER.FIREFI	440.00
FIRE AND BRIMSTONE	600.00
FIRETEAM 2200	430.00
FIRST DIVIS.MANAG.	480.00
FLASH BACK	1300.00
FLIMBOS	600.00
FLY HARDER	860.00
FOOTBALL DIRECTOR 2	430.00
FOUNDATIONS WASTE	430.00
FUN SCHOOL	480.00
FUN SCHOOL 2	480.00
FURY OF THE FURRIES	1200.00
FUTURE WARS	750.00
G LOCK	320.00
GALACTIC WARRIOR	320.00
GAUNTLET 2	360.00
GAUNTLET 3	430.00
GEARS WORKS	430.00
GHOULS&GHOST	360.00
GLOBDULE	600.00
GOAL	810.00
GOBLINS 2	1350.00
GOLF	1000.00
GRAND PRIX	640.00
GRAND PRIX CIRCUIT	460.00
GUNBOAT	750.00
GUNSHIP	750.00
GUNSHIP 2000	650.00
HAMMER BOY	430.00
HARD DRIVIN 2	440.00
HARD NOVA	440.00
HARLEQUIN	460.00
HEAD OVER HEELS	360.00
HEIMDALL	1150.00
HEIMDALL II	1200.00
HELL RAISER	430.00
HEROES OF THE LANCE	360.00
HILL STREET BLUES	600.00
HITS FOR SIX F 15	1050.00
HITS FOR SIX F 19	1050.00
HOOK	550.00
HOTSHOT	430.00
HUCKLEBERRY HOUND	440.00
HUMAN RACE DATA	250.00
HUMANS	620.00
HUNT FOR RED OCTOBER	270.00
HUNT FOR RED OCTOBERII	320.00
HYPER ACTION	430.00
HYPERDROME	430.00
CHAOS ENGINE	1000.00
CHAOS KID	1350.00
CHART ATTACK	900.00
CHASE HQ	360.00
CHASE HQ II	560.00
CHUCK ROCK	600.00
IMPERIUM	460.00
IMPOSSIBLE MISSION	1250.00
INDIANAPOLIS 500	750.00
INDY JONES LAST CRUSADE	540.00
INNOCENT	1400.00
INT.SOCCER	480.00
INTER.SOCCER CHAL	590.00
INTERN.TENNIS	320.00
ISHAR I	650.00
ISHAR II	650.00
ISHAR III	1000.00
JACK NIKLAUS	520.00
JAMES POND	360.00
JET STRIKE	1150.00
JOHN BARNES	600.00
JOHN MADEN AM.FOOTBALL	750.00
JUNGLE STRIKE	950.00
KIDS RULE OK	830.00
KINGS QUEST I	860.00
KINGS QUEST 2	750.00
LEANDER	700.00
LED STORM	360.00
LEGEND OF KYRANDIA	1300.00
LEISURE SUIT LARRY	830.00
LETHAL WEAPON	700.00
LINKS THE CHALLENGE	860.00
LIVERPOOL	480.00
LOOM	830.00
LOTUS II/TURBO	620.00
LOTUS TRILOGY	930.00
LURE OF TEMPREST	830.00
MAD PACK G.CLASSICS	430.00
MANCHESTER UNITED	600.00
MAYA	470.00
MEAN 18	610.00
MEGA TWINS	440.00
MEGAPHOENIX	320.00
MEGATRAVELLER	1000.00
MERCENARY 3	430.00
METAL MUTANT	460.00
MICROPROSE SOCCER	500.00
MIDWINTER	860.00
MIDWINTER 2	900.00
MONKEY ISLAND II	700.00
MONSTER BUSINES	500.00
MURDER	440.00
MYTH	440.00
NAVY MOVES	320.00
NIGEL MANSELL	590.00
NORT&SOUTH	360.00
NOVA 9	700.00
OPERATION HARRIER	440.00
OPERATION STEALTH	830.00
ORIENTAL GAMES	600.00
OUTRUN	360.00
OVER THE NET	310.00
OVERKILL	810.00
PANG	360.00
PAPERBOY	320.00
PARASOL STARS	440.00
PC AM BIONIC COMANDO	400.00
PC AM E-MOTION	400.00
PC AM MICROPROSE SOCCR	400.00
PC AM RICK DANGEROUS	400.00
PC AM RICK DANGEROUSII	400.00
PC AM STUNT CAR RACER	400.00
PEGASUS	500.00
PGA TOUR GOLF	950.00
PHALANX	310.00
PICTIONARY	480.00
PINBALL MAGIC	490.00
PLAN 9	430.00
POLICE QUEST I	860.00
POPOLOUS II PLUS	1400.00
POPOLOUS-PROMISED	750.00
POWER	320.00
PREMIER DIVISION	600.00
PREMIER MANAGER	930.00
PURSUIT TO EARTH	430.00
PUSH OVER	600.00
PUTTY	600.00
PUZZLE BOOK 2	430.00
QUAK	750.00
QUEST FOR GLORY	860.00
RAILROAD TYCOON	740.00
RAINBOW ISLANDS	360.00
RICK DANGEROUS	360.00
RICK DANGEROUS II	440.00
ROADBLASTERS	360.00
ROBIN HOOD	770.00
ROBOCOD	440.00
ROBOSPORT	590.00
RODLAND	590.00
RUNNING MAN	390.00
RVF HONDA	600.00
SAINT AND GREAVSIE	320.00
SANTA S CHRISTMAS	600.00
SATAN	430.00
SAVAGE	440.00
SENSIBLE SOCCER	740.00
SENSIBLE SOCCER INT	800.00
SENSIBLE WORLD OF SOCC	1050.00
SHOCKWAVE	430.00
SILENCE SERVIS II	860.00
SIM ANT I	830.00
SIM EARTH	900.00
SIM LIFE	900.00
SIMON THE SORCERER	1400.00
SINK OR SWIM	430.00
SMASH TV	480.00
SOCCER MANAGER	460.00
SOCCERMANIA	900.00
SPACE CRUSADE	600.00
SPACE HULK	1280.00
SPACE QUEST	720.00
SPEEDBALL	600.00
SPEEDBALL 2	600.00
SPEEL BOUND DIZZY	480.00
SPELLBOOK	480.00
SPOILS OF WAR	480.00
SPORTS COLLECTION	930.00
ST DRAGON	480.00
STARGLIDER	440.00
STARGLIDER 2	440.00
STRIDER	360.00
STRIDER II	440.00
STRIKE FLEET	750.00
STRIKER	600.00
SUPER SPACE INV.	600.00
SWITCHBLADE II	440.00
SWIV	440.00
SYNDICATE	800.00
THE KRISTAL	430.00
THE LOST VIKINGS	1200.00
THE SETLLERS	1400.00
THEATRE OF DEATH	460.00
THEME PARK	1400.00
THUNDERHAWK	600.00
TIMES CROSSWORD	430.00
TITUS THE FOX	480.00
TOKI	600.00
TOO HOT TO HANDLE	540.00
TOP GEAR	1000.00
TORVAK THE WARRIOR	600.00
TRIPLE ACTION 1	480.00
TRIPLE ACTION 2	480.00
TRIPLE ACTION 3	480.00
TRIPLE ACTION 4	480.00
TRIPLE ACTION 5	480.00
TRIVIAL PURSUIT	360.00
TURBO PACK G.CLASSICS	480.00
TURRICAN	360.00
TUSKER	480.00
ULTIMA V	480.00
ULTIMATE RIDE	430.00
USA WORLD	1100.00
VETERAN	320.00
VIKINGS	990.00
WALKER	1100.00
WAR IN THE GULF	1100.00
WARP	320.00
WARRIOR OF REYLINE	600.00
WARZONE	600.00
WHITE DEATH	480.00
WILD CUP SOCCER	1100.00
WINDSURF WILLY	430.00
WIZ N LIZ	460.00
WIZZKID	480.00
WORLD CLASS LEADER	600.00
WORLD OF LEGEND	640.00
WORLDS AT WAR	430.00
WWF EUROPEN RAMPAGE	600.00
WWF WRESTLEMANIA	450.00
XENON II	600.00
Z-OUT	360.00
ZAK McKRACKEN	750.00
ZOOL	750.00
ZOOL II	760.00
ZYCONIX	430.00

Zahraniční hry pouze pro AMIGU 1200

ALIEN BREED 2	1100.00
IMPOSSIBLE MISSION	1250.00
ISHAR I	650.00
ISHAR II	650.00
ISHAR III	1000.00
JUNGLE STRIKE	1000.00
ON THE BALL	450.00
OSCAR	1050.00
PGA TOUR GOLF	1000.00
RISE OF THE ROBOTS	1450.00
ROBINSONS REQUIEM	1050.00
SABRE TEAM	1200.00
SIMON THE SORCERER	1400.00
STRIP POT	1000.00
SUPER STARDUST	1200.00
THE CLUE	1150.00
THEME PERK	1400.00
TRANSARKTIKA	480.00

U zásilkové služby účtujeme poštovné a balné

Hry pro AMIGU CD32

7 GATES OF JAMBALA	1000.00
ALFRED CHICKEN	1000.00
ALIEN BREED/QWAK	950.00
ARCADE POOL	1000.00
BANSHEE	1000.00
BEAVERS	1100.00
BENEATH A STEEL SKY	1250.00
BIG SIX	650.00
BRIAN THE LION	800.00
BRUTAL FOOTBALL	1100.00
BUBBA'N'STICK	550.00
BUMP'N'BURN	1150.00
CANNON FODDER	1100.00
CASTLES 2	1100.00
D/GENERATION	1000.00
DEEP CORE	800.00
DENNIS	1000.00
DISPOSABLE HERO	800.00
DONK	1150.00
ELITE II-FRONTIER	1100.00
EMERAD MINES	800.00
FIELDS OF GLORY	1050.00
FIRE FORCE	800.00
FLINK	750.00
FLY HARDER	650.00
GUARDIAN	1150.00
GUNSHIP 2000	1100.00
HEIMDALL II	1000.00
HUMANS I&II	1100.00
CHAMBERS OF SHAOLIN	1000.00
CHAOS ENGINE	1100.00
CHUCK ROCK 1	650.00
CHUCK ROCK 2	1100.00
IMPOSSIBLE MISSION	1250.00
JAMES POND 2/ROBOCOD	1100.00
JAMES POND 3	1300.00
JET STRIKE	1000.00
JOHN BARNES	800.00
JUNGLE STRIKE	900.00
KID CHAOS	1000.00
LABYRINTH OF TIME	1050.00
LAST NINJA 3	550.00
LEGACY OF SORASIL	1100.00
LEMMINGS	1100.00
LIBERATION	1300.00
LITIL DIVIL	1150.00
LOST VIKINGS	1650.00
LOTUS TRILOGY	1100.00
MARVINS ADVENTURE	1150.00
MEAN ARENAS	800.00
MICROCOSM	2000.00
MORPH	1100.00
MYTH	550.00
NICK FALDO	1300.00
NIG.MANSELLS WCHAMP	800.00
NORTH POLAR	650.00
OSCAR/DIGGERS	200.00
OVERKILL/LUNAR-C	1100.00
PGA EUROPEAN TOUR	1000.00
PIRATES GOLD	1100.00
PREMIERE	700.00
PROJECT X/F 17 CHAL	950.00
PSYCHO KILLER	1100.00
RISE OF THE ROBOTS	1600.00
RYDER CUP	1100.00
SEEK AND DESTROY	1000.00
SENSIBLE SOCCER	1000.00
SIMON THE SORCERER	1400.00
SLEEPWALKER	1100.00
STRIKER	1100.00
SUMMER OLYPIX	900.00
SUPER FROG	650.00
SUPER METHANE BROS	550.00
TOP GEAR 2	1150.00
TOTAL CARNAGE	1100.00
TOWER ASSAULT	1150.00
TOWN WITH NO NAME	1100.00
TRIVIAL PURSUIT	1100.00
TROLLS	1100.00
UFO	1100.00
ULTIMATE BODY BLOWS	1100.00
UNIVERSE	1000.00
VITAL LIGHT	1150.00
WEMBLEY INT.SOCCER	1150.00
WHALES VOYAGE	1100.00
WILD CUP SOCCER	1150.00
ZOOL	1100.00
ZOOL II	1100.00

monitor Microvitec

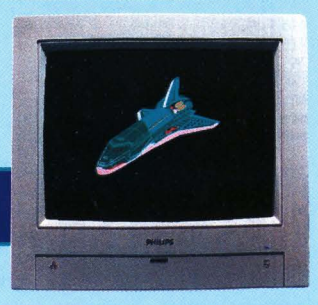
14990,-

AMIGA CD32

6.660,-

monitor Philips

9790,-



PC SHOP
Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel.: 02/2422 8640

Maloobchod
Prodej na dobírku
a velkoobchod
(slevy pro obchodníky)

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

Poskytujeme zásilkovou službu. Na vyžádání zašlemě seznam her pro příslušný počítač.